Izabela Domaciuk-Czarny

Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy



WYDAWNICTWO UNIWERSYTETU MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ

Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy

UMCS
WYDAWNICTWO

Izabela Domaciuk-Czarny

Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy

WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ
LUBLIN 2015

Recenzent
dr hab. Mariusz Rutkowski, prof. UWM

Redakcja
Maria Masłowska

Redakcja techniczna
Roman Fiut

Projekt okładki
Marta Kwiatkowska

Skład i łamanie
Marta Świca

ISBN 978-83-7784-692-6

WYDAWNICTWO UNIWERSYTETU MARII CURIE-SKŁODOWSKIEJ
20-031 Lublin, ul. Idziego Radziszewskiego 11
tel. 81 537 53 04
www.wydawnictwo.umcs.lublin.pl
e-mail: sekretariat@wydawnictwo.umcs.lublin.pl

Dział Handlowy
tel./faks 81 537 53 02
Księgarnia internetowa: www.wydawnictwo.umcs.eu
e-mail: wydawnictwo@umcs.eu

Drukarnia „Elpil", ul. Artyleryjska 11, 08-110 Siedlce

SPIS TREŚCI

▪ WSTĘP ▪

Literatura fantastyczna jest zaliczana do literatury popularnej, dlatego też dla historyków, teoretyków czy krytyków literackich stanowi jakby „gorszy" wariant literatury wysokoartystycznej. Częstymi określeniami tej literatury – należącej do tzw. „trzeciego obiegu czytelniczego" – są: brukowa lub „trzecia", ponieważ w tym układzie drugie miejsce zajmuje literatura ludowa (lub obieg trywialny), a pierwsze – wysokoartystyczna (Martuszewska 1997, s. 7). Od niemal dwóch ostatnich dekad XX wieku jako czytelnicy jesteśmy świadkami niebywałego wzrostu popularności fantastyki, o której wspomniani krytycy – przyzwyczajeni do oceny dzieł wybitnych i poważnych – najchętniej nie chcieliby się wypowiadać. Po roku 1989 rynek wydawniczy bardzo się zmienił, stał się rynkiem komercyjnym, często sięgającym po autorów anglojęzycznych opowiadań i powieści, które z tzw. literaturą wysoką niewiele mają wspólnego. Półki księgarskie zdecydowanie opanowała proza popularna: powieści grozy, sensacyjne, przygodowe, szpiegowskie, kryminały, romanse, westerny i właśnie fantastyka. Jest ona adresowana do jak najszerszego kręgu odbiorców, dlatego też rezygnuje z realizacji wyznaczników charakterystycznych dla literatury elitarnej, przedkładając nad jej cechy prostą budowę świata przedstawionego, który zawiera widoczny podział na Dobro i Zło, schematyzację i stereotypizację motywów. Czytelników pociąga do omawianego tu typu piśmiennictwa „zarówno swoisty urok wulgarnej zmysłowości, jak i ucieczka od szarzyzny codziennych obowiązków i aprobowanych oficjalnie układów, czy wreszcie sytuacja, w której nie musi się wznosić na wyżyny intelektu, a wszystko, co powie lub co pomyśli, znajduje przyjazne przyjęcie i odzew" (*ibidem*).

Niniejsza praca dotyczy nazewnictwa występującego w jednym z gatunków prozy popularnej – fantasy, która łącznie z *science fiction* i horrorem zaliczana jest do fantastyki. Do tej pory powstało wiele prac na temat onimii literackiej, zarówno monografii, jak i artykułów publikowanych w czasopismach naukowych lub księgach pokonferencyjnych, jednak – jak przypuszczam – książka ta uzupełni pewien brak opisu nazw własnych we wspomnianym typie literatury. Tytuł informuje, jak

ten opis przebiega – na układ pracy wpływ miały przemyślenia dotyczące fantasy jako zjawiska nie tylko literackiego, ale także kulturowego, widocznego w rozmaitych rodzajach działalności osób zainteresowanych fantastyką, pasjonatów, którzy tworzą „społeczność o rozmytych granicach" (Tymińska 2011). Programy na konwentach fanów fantastyki są układane w taki sposób, by każda z osób mogła uczestniczyć w wybranych przez siebie wydarzeniach literackich, turniejowych czy innych. Pojęcie przestrzeni literackiej w fantasy zostało więc poszerzone o wspomniane zagadnienia, zatem należy raczej mówić o przestrzeni fantasy w różnych formach twórczości literackiej i pozaliterackiej. Fantasy bowiem wychodzi poza literaturę, dlatego niniejsza praca nie mogła dotyczyć onimii wyłącznie literackiej. Jeden z rozdziałów jest poświęcony nazwom własnym występującym w światach możliwych gier komputerowych utrzymanych w tej konwencji, która nie ogranicza się do prozy, lecz z równą siłą, co literaturę popularną, opanowała Internet. Stąd w tytule pracy występują słowa mówiące o „przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy".

Rozdział pierwszy zawiera rozważania na temat nowego gatunku literackiego, jakim jest fantasy, opis procesu wyodrębniania się konwencji z szeroko pojętej fantastyki, trudności w ustalaniu cech konstytutywnych fantasy, niezwykle rozbudowanej nomenklatury w zakresie odmian gatunku, wyróżniki fantasy mitopoetycznej, której twórcą jest „ojciec" tej odmiany, czyli John Ronald Reuel Tolkien. Spostrzeżenia i opinie zebrane w tym miejscu pracy nie mogłyby się pojawić bez badań teoretycznoliterackich. Wiele ciekawych wniosków w ustalenia genologiczne wnosi monografia Grzegorza Trębickiego pt. *Fantasy. Ewolucja gatunku*, który na podstawie licznych dzieł literatury światowej, głównie anglojęzycznej, zaliczonych do kilku odmian konwencji, opracował listę wyznaczników gatunkowych. Jak się okazuje, można je „przeszczepić" na grunt literatury polskiej, ponieważ istnieją utwory, w których te wyznaczniki potwierdzimy (łącznie ze sporadycznie występującym motywem wędrówki między światami za pomocą portali czasowych w fantasy przemieszczenia). O gatunku, którym się tu zajmujemy, pisali też inni, np.: Andrzej Sapkowski, Andrzej Zgorzelski, Antoni Smuszkiewicz, Andrzej Niewiadowski, Marek Oziewicz, Diana Waggoner, Małgorzata Tkacz, Katarzyna Jaworska, Konrad Dziadkowiak i wreszcie Tolkien w słynnym eseju *O baśniach*.

Wobec pewnych rozbieżności między badaczami literatury dotyczących ustalenia jednolitej nomenklatury w zakresie subgatunków oraz rejestru wyznaczników odpowiadających konkretnym odmianom, w pracy niniejszej dokonuję wyboru utworów z – jak sądzę – ciekawym typem nazewnictwa. Dzieła literackie są przykładami reprezentującymi podstawowe odmiany: fantasy epicką (mitopoetyczną), historyczną i humorystyczną (komiczną), a w części dotyczącej funkcji nazw własnych w analizowanych utworach za G. Trębickim wymieniam ponadto fantasy

przemieszczenia. Spośród kilkunastu odmian gatunkowych, wymienionych w rozdziale rozstrzygającym kwestie genologiczne, wybieram trzy o dość wyrazistych cechach wzorca gatunkowego utrwalonego w tych typach tekstów za pomocą różnych składników. Dla tekstów omawianej przestrzeni literackiej najbardziej trafne spostrzeżenie jest takie, iż wzorzec gatunkowy może być wewnętrznie zróżnicowany i realizowany w sposób mniej lub bardziej wierny schematom (Wojtak 2004, s. 14). Opowiadania i powieści wybrane jako przykładowe realizacje tego wzorca mają określoną strukturę (model kompozycyjny), można w nich wyróżnić prymarne zastosowania komunikacyjne (m.in. obraz nadawcy i odbiorcy), tematykę i sposób jej przedstawienia oraz wyznaczniki stylistyczne (*ibidem*, s. 16–17), wśród których znajdują się nazwy własne. Do tych aspektów wzorca gatunkowego w perspektywie statycznej odwołuję się we fragmentach wprowadzających do poszczególnych rozdziałów, np. w opisie wyznaczników fantasy historycznej A. Sapkowskiego, biorąc pod uwagę nawiązania do stylu pikareski, a w analizie wyznaczników fantasy humorystycznej – uwzględniając grę nadawcy z odbiorcą.

Problem cech gatunkowych przeniesiony jest na rozdział drugi, w którym istotną kwestią jest wskazanie relacji między wybranymi utworami fantasy, stanowiącymi różne odmiany konwencji, a onimią występującą w tych dziełach. Powieści i opowiadania są tak dobrane, by realizowały wzorzec gatunkowy, ale jednocześnie, by model świata przedstawionego utworów był zróżnicowany, gdyż wpływa to z kolei na różnorodność sfery onimicznej dzieł literackich. Naszym przykładem dla fantasy epickiej (właściwie epicko-mitograficznej) są opowiadania i trzytomowy cykl powieściowy Anny Brzezińskiej, która tworzy świat bliski Krainie Fantazji, opisanej przez autora *Hobbita* w eseju *O baśniach*. Wybrane nazwy własne zebrane z dwóch pierwszych tomów sagi o Twardokęsku były przedmiotem analizy dwóch artykułów opublikowanych w księgach pokonferencyjnych (Domaciuk 2003a, 2003c). Opis wspomnianych nazw, ze względu na formę przewidzianą dla artykułów, ograniczał się wówczas do ich zestawienia w odpowiednie klasy onimów oraz wykazania ich etymologii i funkcji w tekście literackim. Pewne grupy nazw w rozdziale tej pracy również pojawiają się jako analizowane przykłady, jednak tutaj opis onimii literackiej przybiera inny kształt, zmierza w kierunku wykazania, w jaki sposób przeważnie realistyczne nazwy własne tworzą przestrzeń fantasy i jak odpowiadają wyznacznikom konwencji gatunkowej. Ważnym aspektem interpretacyjnym okazał się związek onimów ze staropolskim systemem nazewniczym oraz odniesienia literackiej teonimii do znanych europejskich mitologii.

W rozdziale *Nazewnictwo fantasy historycznej* omówiono nazwy własne ze zbioru opowiadań Jacka Komudy *Opowieści z Dzikich Pól*, z opowiadania Jewgienija T. Olejniczaka *Wyspa Mnichów* i cyklu husyckiego Andrzeja Sapkowskiego. Sfera proprialna wymienionych utworów wykazuje silniejsze niż w innych typach fantasy

związki z realiami opisywanych epok historycznych, przy jednoczesnym uwzględnieniu fantastycznych motywów łączących się z wierzeniami różnych grup etnicznych oraz z występowaniem magii jako najważniejszego wyznacznika badanej konwencji gatunkowej. Fantasy humorystyczna (lub komiczna), reprezentowana przez utwory Jacka Piekary, Artura Baniewicza, Pawła Majki i Rafała Dębskiego, zawiera bogactwo nazw uwikłanych w odniesienia semantyczne, kontekstowe, intertekstualne, potrzebuje więc czytelnika wyrobionego, potrafiącego ocenić wartość nazewnictwa na podstawie jego nawiązań do onimów innych utworów literackich i tekstów kultury. Odbiorca fantasy komicznej posiada – mówiąc za Idą Kurcz – odpowiedni stopień kompetencji komunikacyjnej, do której zadań należy na przykład rozumienie metafor, ironii, dowcipów oraz intencji nadawcy wypowiedzi w jej strukturze powierzchniowej i głębokiej (Kurcz 2010, s. 216).

Zarówno opis nazw własnych w powyższych dziełach, jak i przedstawione w osobnym rozdziale funkcje tych leksykalnych składników badanej prozy mogły zostać zanalizowane dzięki wypracowanej metodologii i wnioskom z analizy nazewnictwa literackiego ukazanym w publikacjach naukowych. Ważnym dla naszych badań jest tom *Onomastyka literacka* (Biolik 1993), zawierający artykuły, które rozpatrują zagadnienia ogólne literackiej onimii (jak np. jej związki z innymi dziedzinami badań nazewniczych, z gatunkami tekstów literackich czy funkcje nazw własnych w literaturze) oraz szczegółowe analizy warstwy proprialnej w wybranych dziełach literackich. Szczególnie cenne uwagi, wyzyskane w niniejszej pracy, zebrane są w artykule Aleksandry Cieślikowej *Nazwy własne w różnych gatunkach tekstów literackich*, gdyż autorka wymienia tu propozycje interpretacji nazw w konkretnym utworze w połączeniu z gatunkiem, do którego należy, z hiper- i hipotekstem, w odniesieniu do koherencji tekstu, spójności, informatywności, sytuacyjności i intertekstualności (Cieślikowa 1993, s. 38). Wśród artykułów zebranych w tomie *Onomastyka literacka* należy podkreślić wartość metodologicznych ustaleń Czesława Kosyla w studium *Główne nurty nazewnictwa literackiego (zarys syntezy)* (Kosyl 1993a), zawierającym opis stylistycznych nurtów nazewnictwa. Niektóre z tych nurtów mają swoje powieściowe reprezentacje w niniejszej pracy. Nie można pomijać zdania tych badaczy, którzy na gruncie współczesnej prozy polskiej nie widzą sensu powielania tradycyjnych ustaleń związanych z opisem funkcji onimów i stosowania w ich analizach koncepcji nurtów nazewnictwa literackiego (Graf 2007), jednak utwory fantasy należące do tzw. prozy popularnej mają inny charakter onimii, dla której obie płaszczyzny interpretacyjne (związane z funkcjami i nurtami) są przydatne w analizie ekscerpowanego materiału. Opis funkcji nazw własnych występuje zazwyczaj tam, gdzie mowa jest o nazwach w literaturze, a w analizowanym typie utworów nazwy własne są często bardzo liczną grupą leksykalną w warstwie językowej powieści. Bezimienność bohatera jako jedna

z cech prozy współczesnej daleka jest od modelu świata przedstawionego analizowanych w tej pracy dzieł, zaś główną funkcją nazw własnych jest tu funkcja kreacyjna: wszystkie zespoły nazw biorą udział w opisie świata przedstawionego, obcej, egzomimetycznej krainy. Związek onimii literatury *science fiction* z nurtami nazewnictwa literackiego został już wcześniej wykazany (Domaciuk 2003b), zaś onimia takiego typu fantastyki, którym teraz się zajmujemy, również korzysta z ustaleń syntetycznych znajdujących się w pracy Cz. Kosyla. W utworach fantasy nurty często się zazębiają w płaszczyźnie jednego dzieła. Rozpatrywanie nurtów w tym typie prozy daje zaskakujące rezultaty, ponieważ dominującym wśród nich nie jest nurt fantastyczno-baśniowy, lecz realistyczny – tyle że w fikcji niemimetycznej. W zależności od odmiany gatunkowej można stwierdzić ponadto występowanie elementów nurtu semantycznego, groteskowo-ludycznego i, wspomnianego już, fantastyczno-baśniowego.

Łączący się z nurtami nazewnictwa literackiego, znany z prac dotyczących teorii i analizy onimii, opis funkcji nazw własnych w dziele literackim (Wilkoń 1970, Kosyl 1983, 1992, Sarnowska-Giefing 1984, 2003a, Szewczyk 1993, Siwiec 1998, Głowacki 1999, Szelewski 2003, Czaplicka-Jedlikowska 2007) także znalazł zastosowanie w niniejszej rozprawie. Nazewnictwo wybranych utworów nie korzysta z pełnego rejestru znanych funkcji (por. Rutkowski 2001). Analiza nazw własnych konkretnych światów przedstawionych dowodzi, iż onimy pełnią funkcje pragmatyczne: identyfikacyjno-dyferencjacyjną, socjologiczną (wskazując na pochodzenie społeczne, a nie narodowe, bohaterów), lokalizacji w czasie i w przestrzeni (głównie w fantasy historycznej, natomiast brak tych funkcji – jeśli chodzi o odniesienia do realnej rzeczywistości – w fantasy mitopoetycznej), poza tym funkcje semantyczną, ekspresywną, aluzyjną oraz intertekstualną. Wszelkie odwołania do innych tekstów są istotne w tych analizach ze względu na relacje badanych utworów do gatunków już istniejących. Fantasy – gatunek literacki, którego początek w Polsce przypada na lata 80. XX wieku (zob. Tkacz 2012) – korzysta z wątków i motywów charakterystycznych dla poetyk znanych z historii literatury światowej, przedstawianych w innych gatunkach literackich, występujących już w literaturze starożytnej (por. związki eposu i fantasy bohaterskiej lub epickiej).

Autorzy powieści fantastycznych wartość onimii dostrzegają nie tylko w obrębie semantyki tworzonych wyrazów, ale także w zakresie brzmienia, formalnej strony, za pośrednictwem której nazwy własne wywołują odpowiednie konotacje, zwłaszcza gdy ich motywacja jest niejasna (Rutkiewicz-Hanczewska 2013, s. 31). Formy o obcym brzmieniu stanowią liczną grupę w tekstach literackich i dominują w tekstach gier komputerowych. Twórcy tekstu nie chodzi tu jednak o pokazanie sposobów nawiązywania do leksyki języków obcych, nie jest jego zamiarem zadziwienie czytelnika swoją erudycją, znajomością języków czy realizowanie za pomocą

form nazewniczych jakichś dydaktycznych celów. Onimy niepolskiej proweniencji, złożone z rozmaitych sylab lub głosek często tak dobranych, by nie kojarzyły się ze znanymi językami europejskimi, a zatem nazwy obce, sztuczne, struktury będące zbiorem dźwięków, a niemające znaczenia – to typowe elementy przestrzeni fantasy, odpowiednio „tłumaczące" tę przestrzeń. Nazwy własne o przedstawionych tu cechach opisują i wyjaśniają odrębność świata przedstawionego analizowanych tekstów. Okazuje się więc, że literackie i wirtualne onimy nabierają znaczenia w związku z określonym układem dźwięków (por. Kurcz 1987). Zjawisko symbolizmu fonetycznego wiąże się zwłaszcza z nazewnictwem rozmaitych istot, potworów, stworzeń całkowicie odmiennych niż ludzie, przedstawicieli ras innych niż rasa ludzka, które zwłaszcza intensywnie zasiedlają przestrzeń tekstów gier fabularnych. Wynika stąd kolejna trudność w interpretacji elementów świata przedstawionego w opowieści fantasy: nazwy stworzeń składają się na oddzielną klasę nazw własnych, których cechy po części zostały już przedstawione, jednak klasa ta w badaniach onimii literackiej nie była dotąd brana pod uwagę, choć onomaści analizowali poszczególne nazwy obcych istot, dla uproszczenia zwanych nie-ludźmi. Cechy nurtu fantastyczno-baśniowego, wyodrębnionego ze względu na specyficzne denotaty w utworach dla dzieci (jak: rusałki, skrzaty, krasnoludki, boginki, roboty, maszyny liczące itp., zob. Kosyl 1993a, s. 91), nie obejmują jednak tego typu denotatów w fantasy, powieściach dla dorosłych. W bajkach z presuponowanym czytelnikiem dziecięcym nazwy własne dziwnych stworzeń pełnią funkcję głównie semantyczną, ekspresywną lub dydaktyczną. W utworach dla dorosłych także mogą pełnić te funkcje (może oprócz dydaktycznej), wzbogacone o funkcję intertekstualną, lecz status ontologiczny denotatów omawianych nazw własnych jest zupełnie inny – wynika z podstawowego założenia kompozycyjnego analizowanej przestrzeni fantasy, w której wszystkie rasy są powołane do życia na tych samych prawach, domagają się równoprawnego traktowania, zwłaszcza że ludzie są tylko jedną z ras. Po raz kolejny wypada się więc odwołać do eseju Tolkiena *On Fairy Stories* (*O baśniach*), w którym autor zamieszcza cenne uwagi na temat krainy nazwaną *Faërie*, stwarzaną „fantazjowaniem" (*fantasy*), rozumianym jako tworzenie lub zaglądanie do innych światów – logicznych, wewnętrznie spójnych, magicznych, choć z elementami realistycznymi oraz z cudownością nie całkiem „z tego świata". Nakreślony tu charakter przestrzeni wyklucza literaturę podróżniczą z cudownością przejętą z realnego świata, literaturę odwołującą się do marzeń sennych, jak również bajki zwierzęce, „w których fizyczność mówiących zwierząt, będących głównymi bohaterami, jest jedynie maską dla postaci ludzkich i środkiem wybranym przez autora dla osiągnięcia przewidzianego celu, takiego jak pouczenie, satyra, morał itd." (Oziewicz 2005, s. 20).

W 2006 roku w Stawropolu opublikowano monografię na temat toponimii we *Władcy Pierścieni* Tolkiena (Ługovaja 2006). Pomimo kilku interesujących wniosków z analizy nazw geograficznych ekscerpowanych z dzieła Tolkiena (na temat struktury nazw, znaczenia, kategorii „swój-obcy" odbitej w nazwach) występujących w tej pracy, główne jej założenie metodologiczne dotyczące traktowania nazw własnych w tekstach literackich jako onimów wirtualnych nie mogło być uwzględnione w mojej pracy. Autorka odwołuje się do znanej z historii filozofii koncepcji świata idealnego (bezcielesnych idei w ujęciu Platona), któremu ma odpowiadać przestrzeń wirtualna – przeciwstawionego światu realnemu. Wirtualna przestrzeń pojmowana jest tu jako swoista „mentalna mapa realności" występująca w utworze literackim, natomiast specyficzną formą istnienia tej przestrzeni jest wirtualna onomastyka, która – według autorki – rozumiana jest na dwa sposoby: jako „onomastyka świata Internetu" oraz „onomastyka utworów gatunku fantasy" (Ługovaja 2006, s. 26). Założenie to nie odpowiada z kolei teorii światów możliwych wyjaśniającej odrębność tworzonej przez pisarza krainy, ponadto w niniejszej pracy przyjmuję inne znaczenie słowa *wirtualny*: *onimia wirtualna* to nazwy własne występujące w Internecie, natomiast – według nomenklatury przyjętej w polskich badaniach onomastycznych – nazwy własne w dziełach literackich to *onimia literacka*. Sprawą sporną jest także niewyjaśniony do końca podział gatunków w omawianej książce o toponimii w dziele Tolkiena: przestrzeń wirtualna ma być charakterystyczna (tylko?) dla gatunku fantasy.

Badanie warstwy proprialnej w utworach fantasy ze względu na złożoną strukturę świata przedstawionego tych dzieł wymaga pewnych wyjaśnień dotyczących światów możliwych. Odbiorca tekstu ma tu do czynienia z krainą odrębną wobec znanej mu rzeczywistości, a jednak podczas percepcji świata przedstawionego uruchamiają się procesy porównujące oba światy, z kolei pewne „zakorzenienie" świata powieści w realnej rzeczywistości skutkuje występowaniem realistycznych onimów w epickiej wersji fantasy i wielu nazw autentycznych – w fantasy historycznej. Problem odbioru powieści czy opowiadania w związku z tym łatwiej jest wyjaśnić przy odwołaniu do koncepcji światów możliwych (Martuszewska 1994), które charakteryzują różne typy fikcji, nie tylko fantastyczną, do budowy świata przedstawionego, jego elementów konstrukcyjnych i relacji do innych światów (np. mitów), lecz także do sposobów poszerzenia świata w wymiarze przestrzeni. Andrzej Zgorzelski, badając parametry przestrzenne świata fikcyjnego w fantastyce, poszerzenie to dostrzega wśród czynników kształtujących nowy model świata – najistotniejszy wyznacznik nowej struktury gatunkowej, odcinającej się od konwencji mimetycznych, które umieszczały akcję utworu w mniej lub bardziej znanych czytelnikom granicach geograficznych czy topograficznych (Zgorzelski 1994, s. 27). Fantastyczny świat logicznie skonstruowany jest więc miejscem wy-

stępowania zróżnicowanych pod względem budowy i pochodzenia językowego nazw własnych.

Tematem pracy jest nazewnictwo w przestrzeni fantasy występującej w dwóch różnych formach komunikacji – w postaci tekstów literackich i tekstów w grach komputerowych (w komunikacji internetowej). Główna różnica między wymienionymi tekstami tkwi w formie przekazu oraz rolach nadawcy i odbiorcy – tradycyjnej w literaturze i nowej, zmiennej, łączącej się z interakcją w grach przez interfejs tekstowy. Ten nowy rodzaj komunikacji ma wpływ na nazewnictwo w tekstach gier komputerowych, którego twórcami, jedynymi kreatorami są gracze, i tylko od nich zależy struktura, semantyka, geneza, motywacja i funkcja nazw własnych. Tu gracze są autorami nazw własnych i nadawcami wypowiedzi, w innych okolicznościach natomiast byliby czytelnikami dzieła literackiego, a więc jego odbiorcami. Ze względu na te złożone relacje nadawczo-odbiorcze (włączywszy ponadto interakcje w komunikacji internetowej) warto badać z jednej strony onimiczną twórczość określonego autora powieści, identyfikowanego za pomocą bardziej lub mniej znanego nazwiska, a z drugiej – wielu innych autorów ukrytych za swoimi *nickami*, tworzących liczną grupę niekoniecznie tej samej narodowości.

Popularność gier nie ulega wątpliwości. Na temat różnorodnych aspektów tej formy zabawy powstało wiele prac, monografii, artykułów, z których warto wymienić publikacje Wydawnictwa Uniwersytetu Jagiellońskiego jednej serii: *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej* pod redakcją Andrzeja Pitrusa oraz *Kultura gier komputerowych* Jona Doveya i Helen W. Kennedy. Znanym badaczem gier komputerowych, autorem wielu publikacji na ten temat, jest Jerzy Zygmunt Szeja, który – chcąc sprawdzić oddziaływanie gry komputerowej na zaangażowanego w nią gracza – sam stał się graczem *Wojen Krwi*, polskojęzycznej gry typu BBMMOG (*Browser Based Massive Multiplayer Online Games*). Najważniejszym wnioskiem wynikającym z jego obserwacji po kilku tygodniach grania jest teza, że dla graczy oba światy – świat realny i świat gry – są tak samo ważne, nie można zatem twierdzić, że któryś z nich jest bardziej realny i nie można odgradzać jednego od drugiego[1]. Gracze są jednakowo zaangażowani w oba światy. Są to istotne spostrzeżenia dla naszych badań nazewnictwa w grach, które okazują się rozrywką niezwykle „wciągającą", zabierającą graczowi sporo czasu – do tego stopnia, że czas gry i realnego życia mieszają się, poza tym gra nakłada się na rzeczywistość. Chociaż gra to forma zabawy, z powyższego wynika, że traktowana jest zupełnie serio przez zaangażowanych w nią użytkowników sieci, a zatem warto przyjrzeć się onimii w tym typie przestrzeni, preferencjom w zakresie doboru nazw własnych

[1] Zob. artykuł Jerzego Zygmunta Szei *Świat graczy* na stronie WWW: http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/szeja.pdf (dostęp: 1 sierpnia 2015).

dokonywanego przez różne osoby (gracze są zróżnicowani wiekowo, pod względem miejsca zamieszkania, dyspozycyjności czasowej, aktywności w grze itp.).

Nazwy własne zależą od modelu świata przedstawionego w tekście. Ponieważ w niniejszej pracy analizie podlega onimia przestrzeni fantasy, dlatego – jako źródło materiału badawczego – pod uwagę wzięto gry MMORPG „klimatyczne" (jak określają je gracze) albo utrzymane „w duchu" fantasy. Rozdział trzeci pokazuje, że występujące w grach komputerowych nazwy własne wykazują podobieństwo do nazw literackich: gracze tworzą onimy takich klas, jakie są charakterystyczne dla nazw w tekstach literackich, choć trzeba dodać, że w grach szczególną klasą onimów, reprezentowaną przez liczne przykłady, jest wspomniana niedawno klasa nazw własnych przedstawicieli różnych stworzeń i potworów zasiedlających fantastyczne światy.

Integralną częścią tekstu powieści oraz cRPG (gry komputerowej) są mapy. W utworze fantasy nie są one jednak elementem obligatoryjnym, chociaż bardzo przydatnym, potwierdzającym zakorzenienie w tradycji literackiej. Mapa okrążanego przez Filipa Fogga świata ukazała się na przykład we francuskim wydaniu utworu Juliusza Verne'a *Le tour du monde en quatre-vingts jours* (*W osiemdziesiąt dni dookoła świata*) z 1872 roku. Najczęściej jednak mapy pojawiają się nie w powieściach przygodowych, lecz w utworach fantasy, co wiąże się z realizacją zadania dokładnego określenia miejsca i przestrzeni wymyślonych krain. Mapę Śródziemia czytelnicy znają z *Hobbita* i *Władcy Pierścieni*, mapę świata Wiedźmina – z cyklu Andrzeja Sapkowskiego, autorzy wielu innych powieści oprócz opisów miejsc, ich geograficznego położenia w ramach krainy proponują odbiorcom tekstów właśnie rysowane mapy stwarzanych terytoriów. Ich ważną funkcją jest pomoc w wizualizacji wymyślanych światów, które nie przypominają realnej rzeczywistości (zob. Frelik 2005, s. 495), przekazywanie odbiorcom wizji niezbadanych obszarów, wnoszoną do fikcji egzomimetycznej. Mapa w grze komputerowej jest koniecznością, jej obligatoryjnym składnikiem występującym obok tekstów opisujących krainę.

Kolejnym zagadnieniem rozpatrywanym w ramach nazewnictwa w tekstach gier komputerowych jest wyzyskiwanie przez graczy generatorów nazw własnych, jeśli brakuje im własnego pomysłu na nazwanie prowadzonych postaci. Chodzi tu o wartość brzmieniową onimu, ponieważ w wyrazie o losowo dobranych głoskach nie należy doszukiwać się jakiegoś znaczenia. W utworach literackich są takie grupy onimów, których semantyka stopniowo schodzi na dalszy plan, ustępując miejsca wyrazom brzmieniowo zróżnicowanym o niejasnym znaczeniu, ale leksykalne produkty generatorów to kolejny stopień w zrywaniu związków formy i znaczenia wyrazu. Wygenerowane nazwy bardzo często z semantyką nie mają nic wspólnego – chodzi tu wyłącznie o foniczne dopasowanie nazwy do charakteru

postaci i do rasy, którą ta postać reprezentuje. Wspomniany wcześniej symbolizm fonetyczny jest więc powszechnym zjawiskiem występującym w cRPG.

Interpretacja nazw własnych w tekstach zaliczanych do fantasy nie jest prostym zadaniem. W badaniu onimów należy pamiętać, że nazwa jest elementem systemu i można ją analizować w izolacji (jak np. formy złożone z różnych głosek w sztucznych, obcych nazwach), ale też występuje w kontekście, a jej konkretyzacja „prowadzi do obiektu, który nazwa denotuje", czyli przedmiotem obserwacji staje się tu „nie nazwa jako słowo, ale obiekt nazywany, a ściślej: nazwa nierozerwalnie związana z tym obiektem" (Rutkowski 2013, s. 323). Interpretacja nazw własnych w wybranych do niniejszej pracy utworach czasem pozwala na rozpatrywanie ich w oderwaniu od tekstu, częściej jednak analiza obejmuje dające się odczytać wartości konotacyjne onimów, właściwości denotowanych obiektów oraz semantykę nazw lub składających się na nie wyrazów, jak np. deskrypcje opisujące konkretne obiekty. Kontekstualizm i intertekstowość wnoszą w obszar oceny nazewnictwa literackiego nowe aspekty badań; opis warstwy proprialnej nie ogranicza się do analiz związanych z metodą strukturalną, zwłaszcza jeśli uświadomimy sobie, że „semantyka leksykalna odchodzi od charakterystycznego dla strukturalizmu ograniczania się do opisu znaczeń kodowych na rzecz znaczeń kontekstowych" (Bartmiński 2001, s. 110). Badacze onomastyki stylistycznej podkreślają także otwartość konotacyjną nazw, ich semantyczno-aksjologiczne nacechowanie, ale jednocześnie przestrzegają, by w obszarze interpretacji nazw własnych nie pojawiały się komentarze chaotyczne, wyjaśnienia przypadkowe, niemające potwierdzenia w twórczych przemyśleniach autorów tekstów, by opis nazw miał charakter „systematyczny i funkcjonalny, tradycyjnie filologiczny, a jednocześnie interdyscyplinarny" (Rutkowski, Skowronek 2010, s. 95).

Nakreślone tu problemy znajdują swoje rozwiązanie w kolejnych częściach pracy, która, chociaż nie dzieli się na dwie dokładnie równe części dotyczące nazewnictwa w utworach literackich i w tekstach gier, to w sposób wystarczający pokazuje najważniejsze aspekty nazewnictwa przestrzeni fantasy w dwóch różnych formach przekazu. Przegląd nazw własnych w literaturze i komunikacji internetowej utwierdza w przekonaniu o niewystarczających względem zebranego materiału onimicznego sposobach jego analizy, którą poznaliśmy w dawniej napisanych monografiach i artykułach. O zmianie paradygmatu badawczego w lingwistyce przed paroma laty pisał Robert Mrózek, który dostrzegł we współczesnych faktach nominacyjnych charakter kontynuacyjny i innowacyjny w nadawaniu nazw (Mrózek 2007, s. 23), odbijający się także w tej pracy: charakter kontynuacyjny wykazują *nomina propria* rodzime, wpisujące się w tradycyjną warstwę onimiczną, charakter innowacyjny przejawia druga grupa nazw własnych określająca przestrzeń fantasy, czyli nazwy obce, sztuczne, często celowo udziwniane przez autorów, aby

uzyskać określony efekt stylistyczny. Celem tej pracy jest wykazanie koegzystencji tych dwóch różnych grup onimów w jednej przestrzeni fantasy oraz wyjaśnienie, jak ta przestrzeń jest opisywana przez materiał badawczy w dwóch różnych typach tekstów: literackim i wirtualnym.

I

▪ FANTASY JAKO GATUNEK LITERATURY POPULARNEJ I ZJAWISKO KULTUROWE ▪

Fantasy, jako gatunek literatury popularnej (tj. przeciwnej do elitarnej), doczekała się rzetelnego opisu i analizy wyznaczników konwencji[2], czasem jednak łącznie z niezwykle rozbieżnymi opiniami na swój temat. Trudności pojawiają się już na początku: w próbie przełożenia angielskiego terminu na język polski, ponieważ fantasy nie jest wyłącznie baśnią (nawet tą dla dorosłych) i nie można uznać jej za gatunek zwany „fantazją"[3] czy „wyobraźnią", gdyż pojęcia te nie zaliczają się do kategorii gatunków literackich. Angielski termin został więc przeniesiony do języka polskiego bez zmiany i fałszowania znaczenia pojęcia: „Wydaje się zatem zasadne pozostawienie nazwy tej konwencji w jej angielskim brzmieniu jako najbardziej adekwatnym, biorąc pod uwagę jej szeroki zasięg znaczeniowy i tradycję, której ojcem jest Stanisław Lem. Jego zasługą jest wprowadzenie tego terminu do literatury polskiej w 1970 roku" (Tkacz 2012, s. 22)[4]. Marek Oziewicz, pisząc o fantasy różnie rozumianej (sam tytuł rozdziału w jego pracy na to wskazuje: *Fantasy as a Worldview, a Cognitive Strategy, and a Genre*), przytacza znamienne słowa Diany T. Herald: „everyone in the world has his or her own definition of fantasy" (Oziewicz 2008, s. 15), co można sparafrazować słowami „ilu badaczy fantasy, tyle jej definicji". Sprzeczności te wynikają także z różnych stanowisk literaturoznawców wobec ukonstytuowanych wspomnianych wyznaczników analizowanej odmiany, czyniących z niej gatunek niezależny od innych form gatunkowych szeroko pojmowanej fantastyki. Na ten fakt zwraca uwagę Paweł Frelik, zaintereso-

---

2 Bogata bibliografia na temat literatury fantasy występuje na przykład w monografiach Andrzeja Sapkowskiego (2001), Grzegorza Trębickiego (2009), Marka Oziewicza (2008) czy Małgorzaty Tkacz (2012).

3 Na temat tego nieodpowiedniego polskiego tłumaczenia słowa *fantasy* pisał w haśle encyklopedycznym Ryszard Handke (2000, s. 161–162).

4 Autorka ma tu na myśli pojawienie się analizowanego terminu w obszernym teoretycznym dziele Stanisława Lema dotyczącym fantastyki: *Fantastyka i futurologia* (Lem 1970).

wany historią literatury amerykańskiej (w tym prozy popularnej), gdy na początku hasła *Fantasy* (zob. Frelik 2003, s. 386–389), zamieszczonego w *Historii literatury amerykańskiej XX wieku*, wskazuje na pokrewieństwo tej literatury i *science fiction* w I połowie XX wieku, wyrażane chociażby w braku językowego rozróżniania obu tych angielskich leksemów w tytułach magazynów dotyczących fantastyki, które „składały się z wszelkich możliwych kombinacji tych dwu terminów okraszonych odpowiednimi przymiotnikami" (Frelik 2003, s. 386). Autor dodaje, że do rozwodu obydwu konwencji doszło w latach 60. i 70. ubiegłego wieku. W konsekwencji tego rozłamu w jednym gatunku zaczęły dominować toposy związane z nauką i techniką, w drugim, który można określić jako typ literatury niemimetycznej – magia i różne przejawy nadnaturalności. Andrzej Sapkowski także zauważa trudność powołania do życia odpowiedniej definicji omawianego pojęcia: „Definicji jest i owszem, wiele […], a wszystkie mają ze sobą coś wspólnego. To zaś mianowicie, że każda przeczy następnej, każda zawiera w sobie te cechy gatunku, które następna wyklucza" (Sapkowski 2001, s. 9).

Gatunkowe podziały w obrębie literatury fantastycznej wcale jednak nie są takie oczywiste. Tu także w sposób humorystyczny – czyli typowy dla siebie – podszedł do problemu A. Sapkowski, wyjaśniając, że fantasy to jest to, „co opatrzono etykietką z napisem: «fantasy»" na grzbiecie książki, tuż pod logo domu wydawniczego (*ibidem*, s. 10). Jednak i autor, i czytelnicy mogą się przekonać, że często takich oznaczeń w książkach po prostu nie ma. Poza tym twórca Wiedźmina zarzuca *science fiction* i *mainstreamowi* prowadzenie intensywnej działalności zawłaszczeniowej, skutkującej zagrabieniem w swoje obszary wielu książek fantasy[5]. Przez innych badaczy omawiany tu typ literatury został zaliczony do „kłopotliwych terminów poetyki dzieła literackiego", które mogą być takie z różnych powodów, „na przykład dlatego, że nie są definiowane w polskich słownikach terminów literackich; albo dlatego, że są definiowane tylko zdawkowo"[6].

Autorzy rozmaitych opracowań krytycznych dotyczących tego typu literatury wobec powyższych trudności starają się analizować wyznaczniki konwencji, w efekcie czego dochodzi do wyodrębnienia się podgatunków z gatunku fan-

---

[5] Przytoczmy w tym miejscu jeszcze jedną humorystyczną definicję gatunku A. Sapkowskiego, który stwierdza, że wszystkie te powieści łączy niezwykle istotny element: tworzywo fantasy, czyli „materia magica" – „materia magiczna, legendarna, czyli opowieści o herosach, półherosach, nie całkiem herosach i całkiem nieherosach. Opowieści o ludziach, stworach i zdarzeniach prawdziwych, półprawdziwych i całkiem z palca wyssanych" (Sapkowski 2001, s. 55).

[6] Tak o różnych problemach z dziedziny poetyki piszą autorzy strony *Poetyka – Słownik* (redaktorem naczelnym *Słownika* jest Witold Sadowski z Uniwersytetu Warszawskiego, http://poetyka.wordpress.com/, dostęp: 25 sierpnia 2015). Zob. Katarzyna Jaworska, *Fantasy w polu gatunków baśniowo-fantastycznych* na stronie: http://poetyka.wordpress.com/about/52–2/ (dostęp: 25 sierpnia 2015).

tasy. Na szczęście lista tych podgatunków (wraz z ich nazwami), chociaż długa, nie jest nieskończona, można nawet zaryzykować twierdzenie, że jest już ustalona. Niektórzy wymieniają zatem niską fantasy (*low fantasy*) ze zjawiskami nadprzyrodzonymi w świecie realnym, wysoką fantasy (*high fantasy*, np. *Ziemiomorze* Ursuli Le Guin) ze światem literackim od podstaw wykreowanym przez autora, fantasy spod znaku magii i miecza (*sword and sorcery*), *epic fantasy* (np. *Władca pierścieni* J.R.R. Tolkiena), *heroic fantasy* (np. opowieści o Conanie Roberta E. Howarda) i mroczną fantasy (*dark fantasy*), który to termin pojawił się jako „pseudointelektualna etykietka nadawana niektórym horrorom w celu uniknięcia tradycyjnych negatywnych skojarzeń" (Frelik 2003, s. 388). W swoim *Kompendium* Sapkowski, wyśmiewając tym razem problem „cudownej multyplifikacji nomenklatury", w rozdziale *Fantasy – czym jest? A czym nie jest?* zestawia ponadto: *humorous fantasy*, *science fantasy*, *literary fantasy*, a nawet *adult fantasy* i *young adult fantasy*. Jego zestawienie dopełniają pewne uzupełnienia tych odmian, autor bowiem dodaje tu tzw. „powieści międzyplanetarne", z akcją osadzoną na planetach rządzonych magią i mieczem, *urban fantasy*, czyli występowanie magii w realnym świecie, historie alternatywne, opowieści zawierające postacie z bestiariuszy oraz *retelling* jako nowe spojrzenie na mit lub legendę pod postacią literackiej wersji owego mitu, podania czy bajki (zob. Sapkowski 2001, s. 9–10).

W definicjach opisywanego tu gatunku pojawia się wiele nieścisłości, zwłaszcza że konkretne dzieło literackie jednego twórcy może być „zaliczane" do dwóch lub nawet trzech odmian równocześnie, np. opowieści o Conanie Barbarzyńcy Roberta E. Howarda kojarzone są z fantasy miecza i czarów (*sword and sorcery*), przygodową (*adventure fantasy*) i bohaterską (*heroic fantasy*)[7]. Autor polskiej monografii dotyczącej badanej konwencji gatunkowej, Grzegorz Trębicki, dostrzega ów chaos terminologiczny, gdy próbuje zestawiać definicje i rozumienie subgatunków fantasy w ujęciu różnych badaczy europejskich i amerykańskich (Trębicki 2009, s. 12–25), np. Tzvetana Todorova, Williama R. Irwina, Erica Rabkina, Kathryn Hume, Colina N. Manlove'a, Rosemary Jackson, Lina Cartera, Diany Waggoner, Joachima Alpersa, Eleanor Cameron[8] i innych. Z ich prac i studiów wyłania się

7 Te pododmiany gatunku opisane są przez Andrzeja Niewiadowskiego i Antoniego Smuszkiewicza (1990, s. 289–290).

8 Autor książki *Fantasy. Ewolucja gatunku* (Trębicki 2009) przywołuje ciekawe opinie na temat rozumienia opisywanej konwencji przez wspomnianych badaczy z następujących prac naukowych: Tzvetan Todorov, *The Fantastic. A Structural Approach to a Literary Genre*, Cornell University Press 1973; William R. Irwin, *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*, University of Illinois Press 1976; Eric Rabkin, *The Fantastic in Literature*, Princeton University Press 1976; Kathryn Hume, *Fantasy and Mimesis. Responses to Reality in Western Literature*, New York–London 1984; Colin N. Manlove, *Modern Fantasy. Five Studies*, Cambridge University Press 1975, *The Fantasy Literature of England*, London 1999; Rosemary Jackson, *Fantasy: the Literature of*

teoretycznoliteracka propozycja opisu cech świata przedstawionego w interesującym nas typie tekstów: przeciwstawienie niemimetycznego świata przedstawionego w utworze – światu realnemu i rzeczywistości doświadczalnej, istnienie fikcji wywołującej wrażenie cudowności i zawierającej element ponadnaturalny lub też nieracjonalny, ale niezawierającej treści ideologicznej, występowanie świata alternatywnego, odmiennego, autonomicznego wtórnego wszechświata z jego własnymi regułami, magią, wykreowanymi przez pisarza rozmaitymi stworzeniami i rekwizytami, charakterystycznymi dla świata nieznającego jeszcze postępu technicznego i nowoczesnej nauki. Dodajmy, że w tej magicznej rzeczywistości, w którą zazwyczaj wpisany jest konflikt pomiędzy Dobrem i Złem, rozgrywa się akcja pełna przygód bohaterów zróżnicowanych pod względem moralnym, majątkowym i pochodzenia społecznego, często walczących z siłami zła, z wiedźmami, czarownikami i smokami. Trębicki, ustosunkowując się do opinii wymienionych autorów na temat podgatunków i wyznaczników opisywanej konwencji, podaje także swoją wersję opisu cech charakterystycznych literatury tego typu, na początku rozważań uznając fantasy za gatunek literatury egzomimetycznej (prozy niemimetycznej), o której Andrzej Zgorzelski pisze, że presuponuje spekulatywne rozważania nad innymi możliwymi modelami rzeczywistości, dopuszcza istnienie światów fantastycznych, rezygnując jednak z prób zestawiania tych światów i modeli z rzeczywistością empiryczną dla odbiorców dzieł (Zgorzelski 1999, s. 96). Taki przejaw egzomimetyzacji literackiego tekstu znajdujemy przede wszystkim we *Władcy Pierścieni* Tolkiena, w którym nie ma odniesień do rzeczywistości realnej w postaci cudownych przejść bohaterów między różnymi światami (powiedzmy między realnym i fantastycznym, jak w cyklu o Harrym Potterze Joanne K. Rowling, humorystycznych opowieściach o Arivaldzie z Wybrzeża Jacka Piekary czy w *Statku Magów* Doroty Wieczorek). Za najważniejszy wyznacznik opisywanej tu literatury uznaje się magię, ale nie cudowność: „Cud to zjawisko nadprzyrodzone, jaskrawo kontrastujące z prawami rządzącymi rzeczywistością. Magia w fantasy jest natomiast zasadą świata i siłą sprawczą większości zjawisk”[9].

W przywoływanej pracy Trębickiego kolejnym istotnym wyznacznikiem gatunkowym tej literatury jest „umieszczenie akcji w quasi-średniowiecznej rzeczywistości zapożyczonej z baśni i romansu rycerskiego”, a także kształtowanie akcji na podstawie różnych motywów: „magii i miecza”, *quest*, inicjacji i przemiany ducho-

Subversion, London–New York 1991; Lin Carter, *Imaginary Worlds. The Art of Fantasy*, New York 1973; Joachim Alpers, *Loincloth, Double Ax, and Magic: „Heroic Fantasy” and Related Genres*, „Science Fiction Studies” 1978, vol. 5, nr 1; Eleanor Cameron, *High Fantasy: A Wizard of Earthsea*, „The Horn Book Magazine” 1971, vol. 47.

9 Zob. Katarzyna Jaworska, *Fantasy w polu gatunków baśniowo-fantastycznych*, na stronie WWW: http://poetyka.wordpress.com/about/52–2/ (dostęp: 25 sierpnia 2015).

wej bohatera oraz – wspomniany już – motyw walki Dobra ze Złem (zob. Trębicki 2009, s. 20–21). Wymienione tu elementy konwencji pozwalają wskazać pokrewieństwo fantasy z eposem heroicznym, baśnią, mitem, legendą, podaniem ludowym, sagą bohaterską czy też średniowiecznym poematem rycerskim (Niewiadowski, Smuszkiewicz 1990, s. 287).

Marek Oziewicz, zauważając brak optymalnej definicji dla opisywanego tu zjawiska literackiego w polskich badaniach teoretycznoliterackich lat 90. ubiegłego wieku, w swoje propozycje identyfikacji gatunku włącza pewne elementy konwencji ustalone na gruncie badań anglo-amerykańskich. Oziewicz kładzie nacisk przede wszystkim na magiczną naturę Krainy Fantazji, czyli *Faërie* w ujęciu Tolkiena – jej twórcy, gdyż *Faërie* „należy rozumieć nie tylko jako krainę, ale również «jako magię, z tym że magię o szczególnym nastroju i mocy»”[10], ponadto jest to świat wewnętrznie spójny, odbierany przez czytelnika jako „prawdziwy”, tworzony przez autora – jego „wtórnego stwórcę”. Amerykańska badaczka, Diana Waggoner, omawiany typ literatury zaliczyła do tzw. epiki spekulatywnej, co niesie ze sobą pewne konsekwencje: fantasy odwołuje się do „literackiej wiary” czytelnika, że wtórny świat stworzony przez autora, jego bohaterowie oraz moc, która powołała go do życia, mogą istnieć, a wszelkie jego elementy „nadnaturalne” (z naszego punktu widzenia) są w tej przestrzeni umotywowane i wiarygodne (Oziewicz 2000, s. 41). Świat przedstawiony w dziełach J.R.R. Tolkiena i C.S. Lewisa Marek Oziewicz, za Dianą Waggoner, zalicza do fantasy mitopoetycznej, czyniąc z niej gatunek (z późnych lat 50. XX wieku), „który najpełniej oddaje założenia fantasy jako strategii poznawczej zakładającej istnienie nadprzyrodzoności” (Oziewicz 2007, s. 71). Należy jednak dodać, że Waggoner wyróżniła jeszcze siedem innych odmian gatunkowych: fantasy heroiczną, przygodową, ironiczną, komiczną, nostalgiczną, sentymentalną i przerażającą[11]. Każda z tych odmian czerpie z już istniejących konwencji, nawiązuje do poetyki różnych dzieł literackich, co podkreśla sama nomenklatura. W fantasy heroicznej, gdzie świat przedstawiony przypomina świat średniowiecznych romansów i rycerskich opowieści, mamy więc heroiczne zachowanie bohaterów, których działania motywuje poważny cel, stojących po stronie dobra, walczących ze złem, odważnych i silnych. Fantasy przygodowa – według D. Waggoner – to mało ambitna postać fantasy heroicznej, pozbawiona heroizmu, w której szczególnego znaczenia nabiera sama akcja utworu (także rozgrywana w pseudośredniowiecznej scenerii), zaś bohater jest przede wszystkim sprytny i pomysłowy i nie zawsze zasługuje na zwycięstwo. Najmniej popularną, bo najtrudniejszą, odmianą gatun-

---

10 Marek Oziewicz podaje tu w swoim tłumaczeniu Tolkienowską definicję *fairy-story* na podstawie eseju pisarza pt. *On Fairy-Stories*, [w:] *Tree and Leaf*, London 1988 (zob. Oziewicz 2000, s. 38–39).

11 Odmiany te są opisane w przewodniku *The Hills of Faraway: A Guide to Fantasy* (Waggoner 1978).

kową jest fantasy ironiczna z dominacją kategorii ironii, bez zbytniego patosu i heroizmu, przeznaczona zwłaszcza dla sceptyków, jest „protestem przeciw filistyństwu, sztywnym konwencjom społecznym, przeciwko moralnej i emocjonalnej ślepocie" (*ibidem*, s. 44), zawiera ironiczną perspektywę tworzoną przez zdystansowanego autora, bawiącego się bohaterami i czytelnikiem, autora pragnącego połączyć tę perspektywę z „wtórnym stwarzaniem". Dalej rozwijając teorię odmian gatunkowych D. Waggoner, M. Oziewicz kolejne trzy odmiany – komiczną, nostalgiczną i sentymentalną – uważa za ściśle powiązane ze sobą. W komicznej i nostalgicznej występuje humor, ale różnie postrzegany: w fantasy komicznej czytelnika rozśmiesza i bawi zestawienie mocy magii sił wyższych i ich odczytania czy zrozumienia przez ludzi, zaś w fantasy nostalgicznej jest to humor raczej wymuszony, tęsknota serca za cudownością stwarzanego świata jest tu właściwie zaspokajana przez łagodność i melancholię, ponadto w tej odmianie dostrzegamy nastrój, tajemnicę, eteryczność, słodycz, poczucie tragiczności i cierpienia, świadomość czasu, straty, śmierci, ważne są emocje i postacie, a nie wydarzenia, dopuszczalne niepomyślne zakończenie. Fantasy sentymentalna natomiast, w której istotne jest połączenie nastroju z rozwojem wydarzeń, otrzymała miano „zdegenerowanej", gdyż rzekomo tylko zaspokaja tęsknotę za niewyrażalnym. W fantasy przerażającej dominują opisy atmosfery horroru i ciemności, groźne stworzenia w kreowanym wtórnym świecie, w utworach literackich widoczny staje się powrót do znanych z końca XIX wieku kierunków, światopoglądu i związanego z nimi wyboru środków stylistycznych, jak: dekadencja, fascynacja egzotycznością, szokującym i prowokującym zachowaniem, ornamentacja stylistyczna itp. (zob. *ibidem*, s. 42–45).

Dopełnieniem przedstawionych tu rozważań powinno być wyjaśnienie istoty fantasy mitopoetycznej, która dzięki oksfordzkiemu profesorowi i jego dziełom, *Hobbitowi*, *Władcy Pierścieni* i *Silmarillionowi*, w dotychczasowych badaniach literackich zajmuje miejsce szczególne[12]. M. Oziewicz w swojej książce *One Earth, One People: The Mythopoeic Fantasy Series of Ursula K. Le Guin, Lloyd Alexander, Madeleine L'Engle and Orson Scott Card* problemom teoretycznym tej odmiany gatunkowej poświęca rozdział pt. *Mythopoeic Fantasy as a Modern Genre*. Nie streszczając dokładnie opisu nowego gatunku w ramach koncepcji holistycznej Sheili Egoff, Ann Swinfen, Kath Filmer, wspominanej już Diany Waggoner oraz innych badaczy, wystarczy podać jego główne cechy, wśród których centralne miejsce zajmuje mit: „Yet another is that stories written in this genre must be mythopoeic; they must employ the regenerative powers of myth and mythmaking" (Oziewicz

[12] Chyba można tak ocenić popularność tej odmiany gatunkowej (przez M. Oziewicza nazwaną też gatunkiem), zwłaszcza że poświęca się jej nie tylko artykuły czy rozdziały w książkach, lecz także monografie, jak na przykład praca Konrada Dziadkowiaka *Tolkienowska koncepcja fantasy mitopoetycznej. Próba badania teologicznego* (2011).

2008, s. 66), przy czym mit taki traktuje się jako „historię prawdziwą", wiarygodną („as fully believable"). Autor przytaczanej tu pracy wykazał, że fantasy jest fenomenem wielopłaszczyznowym, jest strategią poznawczą (przedstawia stosunek wobec świata, sposób opisu świata) i gatunkiem literackim lub raczej – cytując słowa Briana Attebery'ego – mgławicą gatunków literackich, historycznych i współczesnych, z wyraźnym centrum, ale niejasnymi granicami („fuzzy set with a stable center but blurry peripheries" – *ibidem*, s. 83). Z kolei centrum tej odmiany gatunkowej stanowi mit, którego rehabilitacja – jak wspomina w innej publikacji przywoływany tu autor – rozpoczyna się w Europie od końca lat 40. XX wieku za sprawą postulowanej przez Lewisa i Tolkiena kulturowej adaptacji „materiału i poetyki mitu do warunków współczesnych"[13]. W fantasy mitopoetycznej nie chodzi tylko o to, by na rozmaite sposoby wyzyskiwać znane na przykład z obszaru kultury śródziemnomorskiej mity w nowej formie literackiej, lecz także by je tworzyć dla współczesnego świata, mając na uwadze ciągłość kulturową, łącząc dobro przeszłości z twórczą, konstruktywną przyszłością. Zapewne dlatego M. Oziewicz, pisząc o powrocie do mitu, przywołuje wypowiedzi Northropa Frye'a na temat re-ewaluacji pozycji tego typu przekazu w naszej kulturze, Josepha Campbella na temat mitologii jako kreatywnych przejawów ludzkiej potrzeby kontaktu z psychologicznymi i duchowymi uniwersaliami naszej egzystencji czy też Mircei Eliade'a o micie jako wartościującej opowieści pozwalającej ludziom uczestniczyć w transcendentnym, wiecznym planie istnienia. Chodzi tu o powrót do mitu, konstruowanie nowej mitologii w realiach współczesnych. A zatem myślenie mityczne nie było charakterystyczne jedynie dla sposobu postrzegania świata w dawnych epokach, procesy mitotwórcze są również żywe w obecnych stechnicyzowanych społeczeństwach (Oziewicz 2007, s. 73–75), gdyż współczesny człowiek – podobnie jak jego prehistoryczny przodek – wciąż szuka odpowiedzi na rozmaite pytania i problemy egzystencjalne, zwłaszcza w obliczu poczucia kryzysu cywilizacji Zachodu (zob. *ibidem*).

Wielość rejestrowanych do tej pory cech wzorca gatunkowego oraz ich relacje względem odmian analizowanych tekstów czyni z tego młodego gatunku „zespół intersubiektywnie funkcjonujących reguł", a być może należy go uznać za gatunek bardziej skomplikowany, twór synkretyczny lub hybrydę gatunkową (zob. Wojtak 2008, s. 345), zwłaszcza że fantasy powstała z elementów różnych gatunków o długiej historii (jak epos, mity czy romans rycerski). Prawdopodobnie moment dojścia fantasy do postaci najbardziej wykrystalizowanej, najpełniejszej i najbogatszej (por. Głowiński 2007, s. 89) jeszcze się nie dokonał, wszak 30 lat dla istnienia

---

[13] Autor artykułu odwołuje się zwłaszcza do dwóch prac tych pisarzy: *Opowieści* Lewisa i *O baśniach* Tolkiena. Zob. Oziewicz (2007, s. 73) oraz publikację wydawnictwa Oxford University Press z 1947 roku, zatytułowaną *Essays Presented to Charles Williams*, w której zamieszczono eseje J.R.R. Tolkiena *On Fairy-Stories* (s. 38–89) i C.S. Lewisa *On Stories* (s. 90–105).

gatunku to jeszcze nie wiek sędziwy (zob. Tkacz 2012). Taką najbardziej wykrystalizowaną postać należy traktować jako pewną realizację wzorcową. W przypadku omawianego gatunku trudno jednak byłoby rozszerzyć konstrukcję typologiczną, przyjmując, że „jedna z wielu możliwych postaci w kształtowaniu się danego gatunku jest typem idealnym, z którym można zestawiać wszystkie inne postacie, ukazując tym samym różnice i podobieństwa między nimi" (Głowiński 2007, s. 89). Tylko jak wskazać typ idealny w fantasy, której realizacje tekstowe należą do około siedemnastu odmian?

Na podstawie najbardziej znanych dzieł Tolkiena można zestawić i omówić cechy odmiany, która wyłoniła się z jego światopoglądu, filozofii, religii, stosunku do życia i człowieka. Aby zorientować się, jaka jest Tolkienowska teoria mitopoetyczna, należy przeczytać dwie prace z publikacji *Drzewo i liść*: esej *O baśniach* i poemat *Mythopoeia* (Tolkien 2000a). Dla Tolkiena baśń nie jest historią o elfach czy innych czarodziejskich istotach, ale jest to opowieść o Królestwie Czarów, w którym wszystko istnieje: ludzie oraz inne „rasy", elfy, wróżki, krasnoludy, czarownice, trolle, olbrzymy, smoki, Księżyc, Słońce i Ziemia z całym jej bogactwem – morzem, roślinami, zwierzętami (*ibidem*, s. 17). Królestwa Czarów można doświadczyć, jest to inaczej Kraina Magii – ale magii o wyjątkowej mocy, poczętej przez umysł, który potrafi nazywać elementy otaczającej go rzeczywistości oraz łączyć z nazwami (tzn. rzeczownikami) odpowiednie przymiotniki, niezwykle istotne w mitycznej gramatyce: magia na przykład może „ciężką rzecz" uczynić „lekką", leśnym drzewom dać srebrne liście, a ludzkiej twarzy – śmiertelną zieleń. Tworzenie więc, a nie odzwierciedlanie, to najważniejszy aspekt tej mitologii. Dla Tolkiena oczywisty jest związek języka z mitem jako pierwotną filozofią człowieka, dlatego tłumaczył, że pierwsi ludzie „drzewa" i „gwiazdy" widzieli zupełnie inaczej niż ludzie w wieku XX: świat dla nich roił się od mitologicznych istot, gwiazdy były w ich mniemaniu żywym srebrem stojącym w ogniu pod wpływem wieczystej muzyki, a sam proces stworzenia był „przetykany mitem i usiany elfami" (Gulisano 2002, s. 7). Jak zauważył Konrad Dziadkowiak, autor *Władcy Pierścieni* rozumie mit podobnie jak ludy pierwotne, ale na to pojmowanie tego gatunku wpływa także naukowe poznanie świata oraz wiara pisarza. Mit z perspektywy chrześcijańskiej nie tylko pomaga zrozumieć sens świata, człowieka, historii, ale niesie w sobie mądrość, odsyła do prawdy, dobra, piękna (transcendentalnych) oraz prawdy religijnej. Ewangelia Chrystusa stanowi dla Tolkiena „Mit w pełnym tego słowa znaczeniu", zaś inne mity są jakby odpryskiem tego prawdziwego Mitu, Ewangelii (Dziadkowiak 2011, s. 17). Z mitem i baśnią (jako opowieścią o Królestwie Czarów przeznaczoną nie tylko dla dzieci, właściwie nawet chodzi o utwory dla dorosłych) łączy się język, który dla filologa, oksfordzkiego profesora, był bardzo ważny. Jest to istotna kwestia, ponieważ z fascynacji różnymi językami, niekoniecznie żywymi, zrodziły się

stworzone przez pisarza niektóre języki Śródziemia oraz nazwy własne nadawane postaciom i obiektom geograficznym tego świata. W *Listach* Tolkien pisze o fascynacji nazwami walijskimi, o odkryciu języka gockiego i wielkiej radości z powodu odkrycia języka fińskiego, na rzecz którego zrezygnował z próby stworzenia „niezapisanego" języka germańskiego (Tolkien 2000b, s. 319). Autor *Hobbita*, posiłkując się językiem walijskim, stworzył na przykład język elfów, *sindarin*, do języka staroangielskiego odwoływał się, tworząc język mieszkańców Rohanu (*rohirricki*), na łacinie, grece i języku fińskim opiera się *quenya*, język elfów w Amanie, a na językach semickich – *khuzdûl*, język krasnoludów. Wśród sztucznych języków powołanych do życia przez Tolkiena jest jeszcze Czarna Mowa (w krainie Saurona), w której oddana została inskrypcja na słynnym Jedynym Pierścieniu, *valarin*, język Valarów i Majarów, pierwotnie istot duchowych, następnie ucieleśnionych, *westron*, popularny w Trzeciej Erze język ludzi, a także inne języki spokrewnione z już wymienionymi, np.: *telerin* (język elfów ze szczepu Telerich, bliski *quenyi*), *nandorin* (język Elfów Leśnych), *doriathrin* (także język elfów, Sindarów z Doriathu), *adûnaic* (język ludzi, mieszkańców Númenoru). Języki te, będące integralną częścią mitologii Śródziemia, świadczą o etnicznym zróżnicowaniu społeczeństw tej krainy, ale też o historii i wierzeniach zamieszkujących ją ras.

Z owymi językami związane są nazwy własne, których brzmienie, układ fonemów i sylab, intonacja łączone są z konkretnym dialektem, np. mowa elfów w opisywanym świecie uważana jest za piękną, dostojną, „melodyjną" (por. nazwy własne *Lória*, *Elendil*, *Gilraen*), język krasnoludów jest gardłowy, „twardy" – taki, jak oni sami, co najlepiej oddaje „krasnoludzki" synonim kopalni *Morii*: *Khazad-dûm*, czyli ‘Siedziba Khazad' (*Khazad* to inaczej ‘krasnolud'); bardzo dziwny dla innych stworzeń Śródziemia jest język entów, „powolny, intonacyjny, oparty na powtórzeniach, […] osobliwie melodyjny i przeciągły"[14], zawierający formy z charakterystycznymi zbitkami, dlatego też mało kto mógł ich zrozumieć (por. *Taurelilóma-tumbalemoma Tumbaletaura Lómanor*, co zostało przetłumaczone jako ‘mroczny cień zaległ w głębokich dolinach leśnych'), natomiast najbardziej „mroczny" i „wstrętny", pełen wulgaryzmów, gardłowy, chrapliwy, seplenіący był język orków (por. *Nazgûl*, *Barad-dûr*, *ghâsh* ‘ogień'), a ponieważ w istotach tych nie było dobra i miłości, słudzy Saurona najczęściej wykrzykiwali jedynie przekleństwa i rozkazy[15].

---

14 Zob. Dodatek F: I. *O istotach żyjących w Trzeciej Epoce i używanych przez nie językach*, zamieszczony we *Władcy Pierścieni* Tolkiena w przekładzie Jerzego Łozińskiego (Tolkien 2001, s. 1289).

15 Powyższa ocena języków Śródziemia łącznie z wartościowaniem nazw własnych i pospolitych pochodzi z *Dodatków* Tolkiena zamieszczonych po tekście *Władcy Pierścieni* (wydanie jednotomowe: Tolkien 2001).

Na przykładzie utworów tego klasyka literatury fantasy dokładnie widać, jak ściśle język łączy się z mitem: Tolkien zaczynał od stworzenia sztucznych języków (w tym nazw własnych) i ich alfabetów, np. mowy charakterystycznej dla elfów, Wspólnej Mowy dla ludów Śródziemia lub Czarnej Mowy Mordoru[16], a następnie tworzył historie istot posługujących się tymi „dialektami", historie ludzi i innych mieszkańców opisywanego świata, dla swego twórcy będącego „wtórnym światem". Ten spójny świat jest wytworem – jak pisze Konrad Dziadkowiak – filologa i pasjonata języka, który „orientował się w wybranych mitologiach, prehistorii, historii języka jako takiego oraz historii języka i literatury angielskiej. Jego pragnieniem było utworzyć mitologię dla Anglii, gdyż zauważał poważny brak w tej dziedzinie na przestrzeni wieków" (Dziadkowiak 2011, s. 27).

Tworzenie sztucznych języków przypomina tworzenie nazw własnych w innym typie fantastycznej przestrzeni: w grach komputerowych, których współcześnie jest niesłychanie wiele rozprzestrzenionych w sieci. Problematyce różnych rodzajów gier, powoływanym do życia krainom oraz ich nazewnictwu dokładniej przyjrzymy się w innym miejscu pracy, tutaj zaś wystarczy nadmienić, że w rzeczywistości digitalnej istnieje model tworzenia nazw własnych wykazujący duże podobieństwo do opisanego powyżej w ramach sztucznych języków. Na przykład w takim typie gry, jak MMORPG (w „duchu fantasy"), jeśli gracz prowadzący swą postać nie ma pomysłu na imię, którym chciałby ją obdarzyć, może przeszukać odpowiedni generator nazw własnych (w tym wypadku charakterystycznych dla świata fantasy), który wybierze za niego optymalne imię bohatera, złożone z losowo dobranych sylab. Efekt końcowy tego doboru powinien więc odpowiadać klimatowi i scenerii gry oraz rodzajowi prowadzonej postaci (inny układ fonemów preferowany jest w nazwach elfów, a inny w imionach ludzi, krasnoludów czy orków). Wypracowana przez Tolkiena metoda tworzenia form nazewniczych w sztucznych językach Śródziemia znalazła wyraz także w przestrzeni cyfrowej i doskonale się w niej sprawdza jako narzędzie nazwotwórcze.

Przestrzeń fantasy należy traktować jako przestrzeń kulturową, rozpoznawalną nie tylko w publikowanych utworach literackich, czasopismach, komiksach, ale także w rzeczywistości pozaliterackiej, filmowej i sieciowej (w Internecie). Fantasy wychodzi bowiem poza literaturę, odnosząc popularność w rozmaitych formach rozrywki, w sposobie zachowywania się i ubierania młodych ludzi pragnących

---

[16] Na stronie WWW: http://www.lodz.tpsa.pl/iso/Tolkien/Arda/index.html (dostęp: 5 czerwca 2015) zatytułowanej *Ardalambion. O językach Ardy, wymyślonego świata J.R.R. Tolkiena* (przekład: Gwidon S. Naskrent) znajdują się wyniki badań nad językami Śródziemia norweskiego pisarza i naukowca, Helge Kåre Fauskangera, który opisując te języki, przedstawił ich historię i analizę struktury różnych części mowy (w tym podsystemy: fonologiczny, fleksyjny, leksykalny i słowotwórczy).

zamanifestować łączność z pewnym modelem kultury, w organizowanych spotkaniach fanów, sprzyja integracji swych miłośników, niejednokrotnie pochodzących z różnych krajów. Marta Tymińska, pisząc o zjawisku kulturowym, jakim jest konwent miłośników fantastyki, nazywa go jedną z nowszych form współczesnego karnawału, ponieważ „wcielanie się w rolę, prymat zabawy nad pracą, oderwanie od codzienności – to cechy charakterystyczne dla karnawału" (Tymińska 2011)[17]. Należy tu podkreślić ludyczną funkcję takiego zjawiska kultury popularnej[18], które „powoli dochodzi swoich praw jako przedmiot krytycznej i literaturoznawczej refleksji" (Pustowaruk 2009, s. 159). W różnych hasłach opracowywanych w sieci można przeczytać m.in. o działaniach „okołogatunkowych" literatury fantasy, dzięki którym powstają gry fabularne, filmy, dramaty sceniczne, poezja, grafika komputerowa, malarstwo fantasy, kluby, muzyka fantastyczna lub Tolkienowska (folk, heavy metal, rock, metal symfoniczny, gotyk, a także muzyka poważna i etniczna) oraz tzw. *fanfiction* (tworzenie na przykład opowiadania lub komiksu do istniejącej książki czy filmu)[19].

Oprócz konwentów fanów są organizowane jeszcze inne spotkania miłośników fantastyki. Ciekawą formą zrzeszania się takich osób są kluby (np. Gdański Klub Fantastyki czy Śląski Klub Fantastyki) oraz koła (Koło Miłośników Fantasy), których zarejestrowani członkowie, oddani swojej pasji, dyskutują na zajmujące tematy, są aktywni na forach, mogą być graczami prowadzącymi swe postacie w jednej grze itp. Interesującym zjawiskiem są także LARPy (ang. *live action role-playing*), stanowiące odmianę gry fabularnej rozgrywanej na żywo w terenie (w plenerze) lub w pomieszczeniu z odpowiednio przygotowaną scenografią, podobne do improwizowanej sztuki teatralnej. Gra terenowa ma swojego reżysera i scenarzystę (*Larpmaster*) oraz aktorów (graczy), wcielających się w swoje postacie i odgrywających swoje role. Podczas odgrywania roli należy wczuć się w klimat gry oraz grać w sposób adekwatny do realiów wybranego świata i epoki[20].

---

17 Zob. internetową wersję artykułu Marty Tymińskiej („Bliza. Kwartalnik Artystyczny" 2011, nr 4) *Święto fanów. O karnawałowych aspektach konwentów fanowskich / The Fans's Celebration. On carnival aspects of fan conventions*: http://www.bliza.net/artykuly/152 (dostęp: 12 sierpnia 2015).

18 Na przykład niektóre imprezy, które odbyły się w 2013 i 2014 roku: Orkon – konwent fabularnych gier terenowych, Tolk-Folk – folkowa impreza Tolkienowska ze spektaklem, inscenizacją bitwy i śpiewaniem tekstów ze *Śpiewnika Tolkienowskiego* (inspirowanych dziełami tego twórcy), Medalikon 2014 – konwent fantasy w Częstochowie, konwent Geekon w Warszawie, FORT – konwent RPG, Wrocławskie Dni Fantastyki (na zamku w Leśnicy), Fantasjon – konwent organizowany przez Stowarzyszenie Fantasy & Science Fiction i Regionalne Centrum Kultury w Kołobrzegu im. Zbigniewa Herberta, Stalowowolskie Spotkania z Fantastyką, Pyrkon – Festiwal Fantastyki w Poznaniu, Falkon – Festiwal Fantastyki w Lublinie (także z Pokazem Mody Fantasy – zob. Falkon 2013, 2014) i wiele innych.

19 http://pl.wikipedia.org/wiki/Fantasy (dostęp: 15 sierpnia 2015).

20 Zob. http://www.hardkon.pl/czym-sa-larpy (dostęp: 15 sierpnia 2015).

LARPy są w związku z tym godnymi uwagi spotkaniami graczy i widzów, przypominają improwizowany teatr, więc należy je uznać za zjawisko z pogranicza gry i sztuki, wyzwalające w graczach umiejętność zagrania rozmaitych scen.

Charakter rozrywkowy to również cecha literatury fantasy, choć jednocześnie należy wskazać zróżnicowanie światów przedstawionych dzieł literackich i wymykanie się wielu utworów polskich z przejrzystych klasyfikacji gatunkowych stosowanych wcześniej do powieści anglojęzycznych. Pewne typy utworów literatury polskiej posiadają inne walory czyniące z nich ambitniejsze teksty, niestroniące od funkcji informacyjnej czy dydaktycznej – np. w fantasy historycznej dostrzegamy aspekty edukacyjne, „biorąc pod uwagę jej wierność historii” (Tkacz 2012, s. 173). Analizy nazw własnych w polskich powieściach i opowiadaniach wykazują złożoność struktury językowej tych tekstów: z jednej strony warstwa onimiczna wymaga tu odbiorcy wyrobionego, interpretanta kojarzącego fakty kulturowo-historyczne (np. w procesie odbioru tekstu ze światem alternatywnym), potrafiącego przywołać rozmaite pre-teksty i architeksty dla czytanego utworu (por. Sarnowska-Giefing 2003a, s. 45; zob. Dobrzyńska 2001, s. 64–72), natomiast z drugiej strony ten rodzaj utworów przez krytykę literacką umiejscawiany jest daleko od literatury elitarnej. Niejednokrotnie są ku temu powody, ponieważ istotnie pewną część tego piśmiennictwa stanowią teksty mierne. Niektórzy twierdzą, że teksty błahe i wtórne przeważają: „Pozbawione jakichkolwiek przejawów imaginacyjnej inwencji, a tym bardziej – istotnych ambicji intelektualnych, ograniczone do powielania w konstrukcji świata przedstawionego zastanych schematów i stereotypów, operujące zbanalizowaną, nieumotywowaną, pozbawioną istotnych znaczeń symboliką” (Pustowaruk 2009, s. 159). Są kryteria, według których można ocenić wartość dzieła, np. nominacje do Nagrody Fandomu Polskiego im. Janusza A. Zajdla, spośród których uczestnicy Ogólnopolskiego Konwentu Miłośników Fantastyki (POLCON) dokonują wyboru laureatów. W latach 90. (do roku 2000) dzięki temu prestiżowemu wyróżnieniu w świecie fantastyki polskiej popularność zyskali bądź swą wysoką pisarską pozycję ugruntowali tacy autorzy, jak Andrzej Sapkowski (*Mniejsze zło*, *Miecz przeznaczenia*, *Krew elfów*), Marek S. Huberath (*Kara większa*, *Druga podobizna w alabastrze*, *Gniazdo światów*), Feliks W. Kres (*Król Bezmiarów*), Ewa Białołęcka (*Tkacz Iluzji*, *Błękit Maga*), Rafał A. Ziemkiewicz (*Pieprzony los kataryniarza*, *Śpiąca królewna*, *Walc stulecia*), Tomasz Kołodziejczak (*Kolory sztandarów*), Anna Brzezińska (*A kochał ją, że strach*), Antonina Liedtke (*CyberJoly Drim*). W następnej dekadzie (w latach 2000–2010) za powieści i opowiadania Nagrodę im. Janusza A. Zajdla otrzymali: Jacek Dukaj, Anna Brzezińska, Andrzej Ziemiański, Andrzej Pilipiuk, Andrzej Sapkowski, Jarosław Grzędowicz, Maja Lidia Kossakowska, Wit Szostak, Anna Kańtoch, Rafał Kosik, Robert M. Wegner, a od 2011 roku listę laureatów uzupełniają dwa nowe nazwiska: Jakub Ćwiek i Krzysztof Piskorski. Wyróżnienie dzieł

tych twórców na pewno przyczyniło się do uznania ich pracy literackiej w świecie współczesnej kultury polskiej, która obejmuje także literaturę popularną, adresowaną do szerokiego kręgu odbiorców.

Literaturę popularną inaczej się odbiera i ocenia niż tzw. literaturę wysokoartystyczną. Maria Bujnicka, mając na uwadze metodologię w badaniach tego rodzaju piśmiennictwa, wyraziła zdanie o konieczności stosowania wobec niego odmiennych narzędzi niż w interpretacji tekstów kultury wysokiej, a także o odmiennej skali ocen. W omawianych tekstach liczy się więc „sprawność rzemiosła, umiejętności kompilacyjne, technika pisarska nastawiona na łatwość odbioru" (Bujnicka 1988, s. 21). Anna Martuszewska z kolei, opisując topikę polskiej dwudziestowiecznej literatury popularnej, wspomina jej schematyczność, upraszczanie struktur, funkcjonowanie archetypów, polaryzację świata przedstawionego na Dobro i Zło, sprowadzającą się do kreacji bohaterów, którzy albo są obdarzani wszelkimi cnotami, „wyidealizowani do granic możliwości" (odbiorca identyfikuje się z nimi), albo są postaciami negatywnymi, czarnymi charakterami (Martuszewska 1997, s. 120; por. postać Saurona z *Władcy Pierścieni* Tolkiena).

Kolejne części niniejszej pracy zawierają analizę onimii wybranych utworów z charakterystyczną przestrzenią fantasy, powieści i opowiadań pisanych prostym językiem, z niewyszukanymi schematami fabularnymi, dzieł dostarczających silnych przeżyć emocjonalnych swym czytelnikom (por. Żabski 1997), a więc takich utworów, które można zaliczyć do literatury popularnej.

II

▪ OD GATUNKU DO ONIMU NAZWY WŁASNE W LITERATURZE FANTASY ▪

Sformułowanie „Od gatunku do onimu" nawiązuje do tytułu mającej duże znaczenie w badaniach onimii literackiej monografii Ireny Sarnowskiej-Giefing *Od onimu do gatunku tekstu. Nazewnictwo w satyrze polskiej do 1820 roku* (Sarnowska-Giefing 2003a). Tytuł tej znakomitej, obszernej pracy potwierdza główny jej cel, który wytyczyła sobie autorka, przedstawiając nazewnictwo wielu tekstów z określonego przedziału czasowego: „Wychodząc od onomastyki konkretnych tekstów, stawiam sobie za główny cel sformułowanie uogólnień dotyczących charakteru nazewnictwa satyry polskiej, wpisanej w określony wycinek procesu historycznoliterackiego, historii języka i historii kultury" (*ibidem*, s. 41). Na podkreślenie zasługuje tu fakt istnienia, występowania w pełni ukształtowanego gatunku literackiego (satyry) w owym procesie historycznoliterackim, historii literatury polskiej, zespołu reguł określającego budowę poszczególnych dzieł literackich (STL, s. 160). W niniejszej pracy obrano podobny cel badań: onimia tekstów artystycznych zaliczanych do fantasy ma pokazać specyfikę nazewnictwa literatury tego typu. Nie bez przyczyny jednak kilka fragmentów poprzedniego rozdziału dotyczyło trudności zdefiniowania gatunku, jakim się tu zajmujemy. Satyra jest utworem literackim mającym bogatą przeszłość teoretycznoliteracką (zob. Sarnowska-Giefing 2003a, s. 10–16), za jej kolebkę uznaje się literaturę rzymską, choć różne jej formy występowały też w literaturze greckiej (np. w komedii staroattyckiej, zob. STL, s. 456–457), poza tym gatunek ten posiada sporą listę opracowań teoretycznych, nawet biorąc pod uwagę jedynie polską satyrę XVIII-wieczną. Prawdopodobnie mniej okazale wygląda przy tym zbiorze lista prac poświęconych literaturze fantasy[21], ponieważ jest to gatunek młody, wpisujący się w historię literatury światowej od pierwszej

[21] Należy jednak przyznać, że w miarę wzrostu popularności tego typu literatury zwiększa się także liczba pozycji bibliograficznych opisujących i oceniających fantasy jako konwencję literacką. Są to monografie, artykuły rozproszone w różnych czasopismach (obecnie przede wszystkim w „Nowej Fantastyce", e-zinach: „Esensji", w piśmie „Fahrenheit", a wcześniej w „Fantastyce",

połowy XX wieku, w Polsce nieco później – od drugiej połowy poprzedniego stulecia. W wydanej w 2012 roku książce podsumowującej ważny jubileusz polskiej fantastyki – 30 lat od pojawienia się pierwszych opowiadań fantasy (w roku 1982 *Twierdzy Trzech Studni* Jarosława Grzędowicza oraz z tego roku, ale wydanego w 1983 *Posłańca* Andrzeja Drzewińskiego), Małgorzata Tkacz dokładnie wskazuje moment w dziejach literatury światowej, który zainicjował rozwój fantasy anglojęzycznej: chodzi o rok 1892, kiedy to pojawił się utwór Williama Morrisa *Las za światem* (Tkacz 2012, s. 13–15).

Nakreślone tu problemy natury teoretyczno- i historycznoliterackiej wpływają na kształt opisu nazewnictwa literackiego w wybranych utworach z gatunku fantasy. Ustalenie, czy dany tekst literacki zalicza się do tego gatunku, staje się priorytetem w badaniu jego warstwy onimicznej. Z powodu „młodego wieku" omawianej literatury w pewnych przypadkach należy liczyć się z trudnością poprawnej oceny gatunkowej, mimo że większość młodych i dorosłych czytelników tej prozy nie ma większych kłopotów z odpowiednim zaklasyfikowaniem utworu. Problemy widzą tu natomiast badacze zajmujący się teorią literatury, krytycy literaccy, ponieważ fantasy wywodzi się – o czym była mowa – z rozmaitych źródeł. Przeciętny odbiorca takiego tekstu może więc znaleźć stosowną informację na temat jego przynależności gatunkowej na okładce interesującej książki; zanim weźmie powieść do ręki, może przeczytać jej recenzję w jakimś piśmie dotyczącym literatury fantastycznej, albo też jest w stanie sam ocenić konwencję gatunkową dzieła, które wybrał do czytania. Teoretyk czy krytyk literatury ma większe trudności do pokonania, gdyż wiele utworów powstałych w ciągu ostatnich lat, zwłaszcza po 2000 roku, świadomie przełamuje schematy ustalone dla tego gatunku na Zachodzie i w USA. Autorka pracy o polskiej fantasy wymienia dziewięć cech literatury tego typu (przeznaczenie, przepowiednia, Dobro kontra Zło, upadek tyranii, magia, średniowieczne realia, mitologiczne istoty, rasy nieludzkie, zadanie), następnie ocenia, w jakiej odmianie konwencji cechy te się pojawiają, a gdzie ich brakuje (*ibidem*, s. 43). W analizach utworów przeprowadzanych w kolejnych rozdziałach swojej książki wykazuje, że w jednej powieści polskiej może się pojawić kompilacja różnych cech spośród wyżej wymienionych oraz że w literaturze polskiej jest tak naprawdę niewiele podtypów fantasy (w stosunku do prozy anglojęzycznej), natomiast w niektórych utworach można odnaleźć elementy różnych odmian, np. w ramach *high fantasy*: *sword and sorcery* („miecz i magia") lub *heroic fantasy* (fantasy heroiczna) u Andrzeja Sapkowskiego, *science fantasy* w powieściach Andrzeja Ziemiańskiego i Jarosława Grzędowicza, a w grupie

„Fenixie", „Fantasy") i na stronach internetowych, zbiory prac różnych autorów, publikowane m.in. jako tomy pokonferencyjne.

low fantasy: *comic fantasy* (fantasy komiczna lub humorystyczna) w prozie Jacka Piekary czy Romualda Pawlaka, *historical fantasy* (fantasy historyczna) w utworach A. Sapkowskiego, Witolda Jabłońskiego czy Jacka Komudy.

Wyznaczniki konwencji gatunkowej określają typ nazewnictwa i rodzaj fikcji literackiej wykreowanych opowieści w analizowanych tekstach. Z fikcją fantastyczną lub niemimetyczną łączą się odpowiednie zespoły nazw własnych, podkreślających odmienność stworzonej przez autora przestrzeni. Przestrzeń ta jest negatywnym odpowiednikiem fikcji realnej[22] w ujęciu Marii Grzędzielskiej (1956, s. 8) i mimetycznej (por. Głowiński 1986a), nie respektuje także elementów reprezentatywności werystycznej proponowanej przez Henryka Markiewicza (1997, s. 254). Charakter związku łączącego świat przedstawiony w dziele z realną rzeczywistością to jeden z elementarnych problemów poetyki, który pojawia się także w pracach badaczy zainteresowanych literaturą fantastyczną: „Fantastyka we wszystkich swych przejawach jest jednak […] zaprzeczeniem rzeczywistości wyłaniającej się z naszego naturalnego, empirycznego i powszechnego sposobu postrzegania świata" (Brzostek 2005, s. 15). Jest zaprzeczeniem, ale dodajmy, że dzieło omawianego gatunku nie może zerwać wszystkich związków z rzeczywistością, chociażby ze względu na czytelnika, który chciałby uczestniczyć w niezakłóconym procesie odbioru wybranego przez siebie tekstu: „Jeśli pokusić się o podsumowanie wszelkich autorskich działań w przypadku kreacji rozległych światów fantasy i ich relacji ze światem zewnętrznym – okaże się, że mimo fantastycznej oprawy większość procesów rządzących społecznością fantastycznego świata jest podobna do znanych czytelnikowi z rzeczywistości, choć nie identyczna. Twórcy zwykle poddają je pewnym deformacjom, aby odrealnić i zaspokoić oczekiwania czytelników w kwestii niezwykłości i dystansu czasowego do przedstawionych zdarzeń" (Tkacz 2012, s. 84). W kwestii takich związków obu światów (realnego i fikcyjnego) wypowiadał się także pisarz, Janusz A. Zajdel, który podkreślał inspirującą dla twórcy dzieła rolę rzeczywistości, choć przy tym dodał: „ale fantastyka nie jest odbiciem zwierciadlanym. Jest zwierciadłem umodelowanym tak, by przekształcać rzeczywistość lub pokazywać ją czasami przez analogię w innych okolicznościach. Nie można pisać o rzeczach nie mających odpowiednika w rzeczywistości, która otacza człowieka" (Kołodziejczak 2000, s. 83).

Dwa czynniki – aspekty fikcji – są szczególnie przydatne w ustalaniu przynależności utworu do omawianego typu literatury: motywacja fantastyczna i konstrukcja świata przedstawionego (Brzostek 2005, s. 30). W niektórych powieściach i opowiadaniach widać większą motywację magiczną, w innych jest ona mniej wy-

[22] W fikcji realnej, według Marii Grzędzielskiej, występują elementy realne, czyli prawdopodobne (a więc mogące zaistnieć) w połączeniu z autentycznymi (zob. Grzędzielska 1956, s. 8).

raźna. Utwory z pierwszej grupy zawierają wykreowany od podstaw świat przedstawiony, odmienny i odrębny względem naszego świata, natomiast teksty literackie z mniejszą ilością „praw magii" zawierają więcej elementów realistycznych. Motywacja fantastyczna nie tylko więc wpływa na światy przedstawione w utworach i ustala podział wśród utworów na te, które są zaliczane do *high fantasy* bądź *low fantasy*, lecz także determinuje typ nazewnictwa poszczególnych tekstów. Od stopnia odrębności świata konstruowanego w powieści zależy rodzaj występującej w niej onimii, geneza nazw własnych, a zwłaszcza ich proweniencja językowa: zintensyfikowanie magii i cudowności przejawia się zatem w większym stopniu obcości nazw własnych względem systemu leksykalnego i fonetycznego polszczyzny i odwrotnie – teksty posiadające więcej elementów realistycznych, a mniej konstytutywnych dla przestrzeni fantasy mitopoetycznej zawierają w swej warstwie proprialnej sporą liczbę form językowych o polskim brzmieniu.

Onimy literatury fantastycznej występują jednak w dość skomplikowanej rzeczywistości. Nazewnictwo utworów zależy od modeli kreowanych przez autorów różnorodnych krain (zwanych światami przedstawionymi), odpowiadających temu, co filozofowie i logicy trafnie określili jako światy możliwe (por. Ronen 1994)[23]. Teoria światów możliwych od czasu sympozjum zorganizowanego w 1986 roku z okazji dwusetlecia istnienia Akademii Szwedzkiej (The Nobel Symposium) przez badaczy została uznana za dziedzinę interdyscyplinarną (Kruszyńska 2002), nas jednak zainteresuje jako problem związany z fikcją literacką, którą czeski teoretyk literatury zajmujący się semantyką fikcyjności, Lubomír Doležel, nazwał eksperymentalnym laboratorium konstruowania światów („Literary fiction is probably the most active experimental laboratory of the world-constructing enterprise" – Doležel 1998, s. IX). Występowanie światów możliwych nie ogranicza się do literatury egzomimetycznej, do „utworów z gatunku posługującego się obrazowaniem odrealnionym" (Kruszyńska 2002), a więc do fantasy czy *science fiction*, lecz wiąże się z każdym dziełem literackim, w którym istnieje świat fikcyjny niebędący wiernym odwzorowaniem realnej rzeczywistości, jej wierną fotografią. Świat możliwy powieści i nasz świat realny to dwie różne rzeczywistości, między którymi nie istnieje połączenie fizyczne, lecz dostęp kanałami semiotycznymi: „czytelnik może obserwować fikcyjne światy i uczynić je źródłem swego doświadczenia, tak jak może obserwować rzeczywisty świat" (*ibidem*). Dla fantasy filozofia światów możliwych ma szczególne znaczenie, ponieważ wyjaśnia istnienie świata wykreowanego od podstaw przez pisarza, tłumaczy obraz fikcyjnego uniwersum zrodzony z wyobraźni arty-

23 Teoria światów możliwych występuje m.in. w filozoficznych rozważaniach Gottfrieda Wilhelma Leibniza (Leibniz 2001) i w pracach badającego semantykę logiki modalnej Saula Aarona Kripkego, który oprócz pojęcia „światy możliwe" wprowadził określenie „sytuacja kontrfaktyczna" (rozumiana jako wydarzenie alternatywne).

sty, a więc odpowiada temu, co dostrzegał Tolkien w naturze Krainy Fantazji – jej ontologiczną odrębność. Wszystkie elementy świata przedstawionego w utworze istnieją fikcyjnie, a w tym świecie jest to istnienie prawdziwe, o ile mamy do czynienia z fikcyjną rzeczywistością wewnętrznie spójną, to znaczy o jednym logicznym (w przedstawianej opowieści) zakończeniu. Jeśli dzieło zawiera kilka rozmaitych, alternatywnych rozwiązań akcji, wówczas jest to gra z istnieniem fikcyjnym.

Oczywistą rzeczą wynikłą z powyższego faktu jest odpowiedni status obiektów w fikcji literackiej: są one uprawomocnione w utworze. Łatwiej jest jednak przyjąć ontologiczną odrębność denotatu wymyślonego niż takiego, który posiada swój odpowiednik w autentycznym świecie, gdyż wówczas w proces jego identyfikacji włącza się zabieg porównywania go z denotatem autentycznym, takie zaś sposoby interpretacji mogą się dokonać tylko dzięki przekroczeniom granic między światami. Świat możliwy w opowiadaniu czy powieści jest zatem autonomiczny, choć nie wyklucza czynności porównywania występujących w nim obiektów i ich nazw własnych z obiektami i nazwami z naszej realnej rzeczywistości. W światy te możemy wierzyć lub je sobie wyobrażać jako fikcyjne konstrukty, ale musimy pamiętać, że dla osoby z innego możliwego świata ten jej świat jest rzeczywisty, a nasz – tylko wyobrażony, fikcyjny. Analizując jeden z takich światów w *Solaris* Stanisława Lema, Wacław M. Osadnik stwierdza, iż „koncepcja możliwych światów znacznie lepiej objaśnia strukturę powieści niż tradycyjna narratologia, a przede wszystkim zakłada, że dzieło literackie mówi o czymś, co jest rzeczywiście możliwe lub niemożliwe w odniesieniu do świata rzeczywistego, wprowadzając do dyskusji o semantyce dzieła literackiego pojęcie relacji bycia możliwym światem ze względu na pewien inny świat. Relacja ta nazywana jest «relacją alternatywności» albo «dostępności» między światami" (Osadnik, s. 76). Czytelnik, rozumiejąc istnienie faktów w światach fikcyjnych i realnych, porównuje zdarzenia przebiegające w rzeczywistości, w której żyje, z przestrzenią wykreowaną w dziele literackim. Autor artykułu dzieli się jeszcze jednym trafnym spostrzeżeniem w związku z odbiorem utworu literackiego: „jedną z funkcji, jaką pełnią możliwe światy, jest ciągłe perswadowanie odbiorcy, by brał wszystko to, co dostrzega w światach możliwych, za prawdopodobne do zaistnienia w świecie rzeczywistym" (*ibidem*). Dodaje ponadto, że idea możliwych światów zazębia się z koncepcją fikcjonalności. W tym miejscu wypada przywołać wyczerpującą temat monografię Anny Martuszewskiej pt. *Światy (nie) możliwe powieści* (Martuszewska 2001), w której autorka opisuje owe światy w połączeniu z różnymi typami fikcji literackiej: realną, alegoryczną, fantastyczną, groteskową, parenetyczną, a także popularną (*ibidem*, s. 118–140).

Warto podkreślić dwie myśli występujące w tej książce, które w pewien sposób wpływają na sposób interpretacji i analizy nazw własnych w niniejszej pracy: po pierwsze – literackie teksty zaliczane do gatunku fantasy, z wpisaną w nie fikcją

fantastyczną, zawierają świat przedstawiany najczęściej jako „istniejący względem naszego równolegle, czyli w tym samym czasie, lecz w innej, bliżej przeważnie nie określonej przestrzeni" (Martuszewska 2001, s. 123), po drugie – istnieje potrzeba traktowania świata przedstawionego takiego dzieła jako całości, zatem należy ujmować je teleologicznie i holistycznie, ponieważ wynika to „z założonej przez jego twórcę celowości wszystkich elementów utworu i […] spójności tego utworu, prowadzącej w procesie odbioru do uchwycenia jego «całościowości»" (*ibidem*, s. 103). Autorka *Światów (nie)możliwych powieści*, pisząc o takim podejściu do tekstu literackiego, przywołuje słowa Romana Ingardena o „odpowiednich przedmiotach przedstawionych" niewystępujących w izolacji, lecz łączących się w nadrzędną, zwartą dziedzinę bytu, oraz stanowisko Dmitrija S. Lichaczowa dotyczące całościowego ujmowania „świata wewnętrznego dzieła literackiego", sprzeciwiające się jego „detalicznemu" traktowaniu, a także działaniom badaczy szukających pojedynczych prototypów bohaterów lub zdarzeń przedstawionych w utworze (*ibidem*, s. 102–103).

Wspomniane światy równoległe czy alternatywne, badane w szerszej perspektywie światów możliwych, stanowią obiekt zainteresowania naszych badań. Nawet jeśli jednym z wymienianych już elementów konwencji jest występowanie w utworze fantasy quasi-średniowiecza, to w takiej stwarzanej od podstaw rzeczywistości jest to tylko „niby" określona epoka (właśnie jakieś pseudośredniowiecze), ograniczona do pewnych rekwizytów i feudalnej drabiny społecznej charakterystycznej dla tych czasów w autentycznej przeszłości. Kilkanaście lat temu niektórzy zresztą ubolewali nad zazwyczaj miernie przedstawianym rysem historycznym w dziełach literackich: średniowiecze w powieściach fantasy bywało oceniane jako czasy stojące w miejscu, nierozwijające się zgodnie z prawami postępu cywilizacyjnego – tak jakby mieszkańców tego świata autor skazywał „na egzystencję w rozjaśnionych czarami mrokach średniowiecza" (Wiśniewski 2001, s. 109). Australijska autorka powieści fantasy (np. *Trylogii Czarnego Maga* z cyklu o Kyralii), Trudi Canavan, zapytana, czy średniowieczny sztafaż w tych utworach przestał być interesujący, stał się wyeksploatowany, odpowiedziała, że quasi-średniowiecze nie jest jedynym światem w tym typie literatury: „pseudośredniowieczny kostium został uznany za cechę rozpoznawczą czy wyznacznik fantasy, w związku z czym całe pokolenia mogą wzrastać w przekonaniu, że nie chodzi tu o nic poza wymachiwaniem mieczami i zaginionymi dziedzicami tronów. Takie zwroty ku nieśredniowiecznym światom nie zdziwią tych z nas, którzy czytają dużo fantasy – zwłaszcza jeśli sięgamy nie tylko po rzeczy najnowsze, ale również po klasykę" (Canavan 2007).

Dlatego zapewne odpowiednim znakiem rozpoznawczym „obcych czasów" w powieściach może się wydawać odwzorowanie dawnego okresu historycznego

za pomocą nazw własnych, dobieranych zwłaszcza przez autorów zainteresowanych epoką, jak np. mediewistka Anna Brzezińska. Ponadto utwór należący do tego gatunku istotnie należy rozpatrywać „całościowo": czas i przestrzeń opowieści dziejącej się w równoległym świecie, reprezentowane przez nazwy własne, to często kompilacja elementów wybranych z różnych kultur, stąd antroponimy staropolskie mogą występować obok obcojęzycznych nazw bogów w powieściach Brzezińskiej, a współczesne polskie nazwy osobowe obok onimów charakterystycznych dla XVI-wiecznej Norwegii w „czteroprzestrzennej" panoramie zawartej w cyklu *Oko Jelenia* Andrzeja Pilipiuka.

Główną funkcją nazw własnych w omawianym typie tekstów jest przybliżenie czytelnikowi złożonej struktury kreowanego świata wpisanego w odpowiedni model fikcji, umożliwienie zrozumienia jego złożoności i czasoprzestrzennego oddalenia – szczególnie na płaszczyźnie języka, w tym za pomocą jednostek onimicznych. Przeglądając onomastykę polskich powieści fantasy, wychodzimy od trafnego spostrzeżenia Ireny Sarnowskiej-Giefing: „to gatunek (wzorzec gatunkowy tekstu i jego społeczna świadomość) decyduje w znacznym stopniu o wyborze i doborze środków nazewniczych" (Sarnowska-Giefing 2003b, s. 445). Gatunek wpływa na onimię występującą w utworach: w omawianym typie tekstów ma ona ukazać świat z założenia obcy, inny (mimo podobieństw do świata realnego), magiczny, równoległy, alternatywny i możliwy.

1. NAZEWNICTWO FANTASY EPICKO-MITOGRAFICZNEJ

W polskiej prozie fantasy jest wiele dzieł zasługujących na wyróżnienie, co zostało podkreślone wspomnieniem nagród przyznawanych autorom wybitnych utworów tego gatunku. Wszystkie omawiane w tej pracy powieści, biorąc pod uwagę kryterium formy przekazu, należą do epiki prozaicznej, ich światy przedstawione mają charakter fabularny, a najczęściej trzecioosobowy narrator usytuowany jest na zewnątrz opisywanego świata. Z braku jednak innego stosownego terminu, określającego badane w tym miejscu teksty, musimy posłużyć się istniejącą już wiele lat nazwą dla tego subgatunku, którą jest fantasy epicka (*epic fantasy*, Trębicki 2009, s. 87 i n.). Jest to termin niejednoznaczny, a może nawet mylący, jeśli weźmiemy pod uwagę „epickość" innych odmian gatunkowych fantasy – np. humorystycznej, historycznej, przemieszczenia, *science fantasy* itp. Zapewne dlatego Małgorzata Tkacz w rozdziale swej monografii zatytułowanym *Odmiany fantasy* unika terminu *fantasy epicka*, określając ten subgatunek jako *high fantasy*,

który jest opozycyjny względem *low fantasy*, zaś na uboczu tych odmian zestawia utwory zawierające przenikanie „ze świata realnego do rzeczywistości niemożliwej" (Tkacz 2012, s. 40), czyli takie, które Grzegorz Trębicki zalicza do fantasy przemieszczenia. Przyglądając się temu podziałowi, należy z kolei zadać pytanie, dlaczego w takim razie można uznać, że saga o Wiedźminie Sapkowskiego stanowi *high fantasy*, a cykle *Oko Jelenia* Andrzeja Pilipiuka i *Pan Lodowego Ogrodu* Jarosława Grzędowicza (bliskie fantasy przemieszczenia i *science fantasy*) – *low fantasy*, zwłaszcza że tłumaczenie na język polski tych angielskich terminów niesie ze sobą ich wartościowanie (por. „wysoki", „niski"). Biorąc pod uwagę wyznaczniki gatunkowe, które zestawiają i opisują wspomniani badacze, należy stwierdzić, że główną kategorią w ich typologii odmian gatunkowych jest koncepcja świata przedstawionego, a w przypadku analiz dokonywanych przez Trębickiego – także większy „rozmiar" (powieść wielotomowa i wielowątkowa) fantasy epickiej względem innych podgatunków. Autor książki *Fantasy. Ewolucja gatunku* na liście takich wyznaczników ocenianej odmiany umieszcza m.in. pełną egzomimetyczność przedstawianego świata (jakiej doświadczamy, obcując z dziełami Tolkiena), występowanie motywu *quest*, ściśle związanego z motywem walki Dobra ze Złem na skalę kosmiczną, dualistyczną wizję świata (światło i mrok, dobro i zło), a w dalszych etapach rozwoju tego typu powieści (właściwie epickiej „powieści-rzeki") dołącza ponadto: nakreślenie niezwykle szerokiej panoramy określonych wydarzeń historycznych (wojny, walka polityczna, przemiany społeczne), ograniczenie roli tradycyjnie rozumianego protagonisty przy jednoczesnym zwiększaniu liczby postaci (pojawienie się bohatera zbiorowego), przedstawienie skomplikowanej mozaiki różnego rodzaju sił kształtujących losy świata (zamiast walki Dobra ze Złem na skalę kosmiczną), a także pojawienie się elementów wskazujących na pokrewieństwo ze współczesną mimetyczną powieścią historyczną i wojenną (Trębicki 2009, s. 111–112)[24].

Podobną ocenę świata występującego w *high fantasy* odczytujemy w rozważaniach teoretycznoliterackich Tkacz, która podkreśla, że wykreowana tu rzeczywistość „jest światem funkcjonującym całkowicie odrębnie" (inaczej *secondary world* lub *paralel world*) – z własną geografią, prawem, społeczeństwem, fikcyjnym językiem i mieszkańcami o fantastycznej proweniencji (Tkacz 2012, s. 37). Autorka przytacza ponadto ciekawy wniosek Boyera i Zahorskiego: „*High fantasy* posiada odmienny świat, czy to Śródziemie, czy Broceliande, czy to błogosławiony

[24] Do fantasy epickiej autor monografii zalicza (oprócz dzieł Tolkiena) m.in.: *The Chronicles of Thomas Covenant, Unbeliever* Stephena Donaldsona, trylogie: *Fionavar Tapestry* Guya Gavriela Kaya i *Memory, Sorrow and Thorn* Tada Williamsa, a także *Silverthorn* (*The Riftwar Saga*) Raymonda Feista, *Wizard's First Rule* (cykl *The Sword of Truth*) Terry'ego Goodkinda i *The Path of Daggers* (seria *The Wheel of Time*) Roberta Jordana (zob. *ibidem*, s. 88).

las Ashtaroth lub chata Przeznaczenia. Postacie w high fantasy to […] królowie elfów, czarodzieje, jednorożce i półbogowie" (*ibidem*).

Ta najbardziej rozpowszechniona odmiana fantasy, mitopoetyczna, epicka czy też „wysoka", prezentuje więc czytelnikowi całkiem nową przestrzeń oraz odmienny, historycznie nieweryfikowalny czas, przypomina legendę, mityczną opowieść snutą przez twórcę dzieła. Opis świata w takich powieściach jest zawarty w narracji mitograficznej, podobnie jak „opowieść mityczna z przeszłości narodu" w *Balladynie* Juliusza Słowackiego (Skubalanka 1997, s. 97). Jak udowadnia Teresa Skubalanka w rozdziale *Interpretacja stylistyczna Balladyny* (*ibidem*, s. 87–115), w dramacie tym wiele elementów świata przedstawionego pełni funkcję mitograficzną, np.: magiczne rytuały, rekwizyty, akcesoria feudalne (zamki, królewskie dwory), symbole, ale także ukształtowanie stylistyczne, obrazy stylizacyjne obdarzone sensem alegorycznym, archaizacja, frazy i nazwy własne (*ibidem*, s. 97–100). Autorka pracy nazywa *Balladynę* „arcydramatem prehistorycznym", a występujący w utworze nurt archaizacji autentycznej ocenia jako częściowo odpowiadający dziejom przedpiastowskim. Ponieważ analizowane w tej części pracy utwory zawierają podobną narrację mitograficzną, a elementy kreowanego świata (typu feudalny porządek społeczny, rzeczywistość nawiązująca do czasów średniowiecza, świat wierzeń i wizerunki bogów) pełnią funkcję mitograficzną, dlatego można je określić nie tylko za pomocą szerokiego pojęcia *fantasy epicka*, ale też dodać inny komponent (*mitograficzna*) w formie terminu, określający istotne zjawisko dla struktury dzieł, które w związku z tym są dla nas przykładami *fantasy epicko-mitograficznej*.

Mając na uwadze większość zebranych wyżej czynników kształtujących opisywany tu typ konwencji, musimy przyznać, że w polskiej literaturze przykładów powieści i opowiadań będących „czystą" fantasy epicko-mitograficzną nie ma aż tak wiele. Z serii wydawniczych wymienionych przez M. Tkacz (ale określonych przez nią jako *high fantasy*) za odmianę epicko-mitograficzną uznać należy cykle o Wiedźminie Sapkowskiego, o smokach Iwony Surmik, o zbóju Twardokęsku Anny Brzezińskiej, *Księgę Całości* Feliksa W. Kresa i *Pieśń o Ludziach Ziemi* Mirka Saskiego (Tkacz 2012, s. 39). Na liście tych utworów warto również umieścić inne ciekawie skonstruowane światy książek Ewy Białołęckiej (cykl *Kroniki Drugiego Kręgu*) oraz Mai L. Kossakowskiej *Siewca Wiatru* i *Zbieracz Burz*. Rozmiary niniejszej pracy nie pozwalają jednak na omówienie nazewnictwa zebranego z więcej niż jednego cyklu powieściowego, a wybór padł tu na dobrze znaną czytelnikom prozę Brzezińskiej (nazewnictwo sagi wiedźmińskiej jest już zanalizowane[25], natomiast onimia utworów Białołęckiej, Kossakowskiej, Surmik i innych twór-

[25] Zob. Szelewski 2003.

ców została wykorzystana jako przykładowe nazewnictwo w rozdziale o funkcjach nazw własnych).

Powieści Anny Brzezińskiej wybijają się na tle mozaiki tytułów rodzimej twórczości epickim rozmachem przypominającym Tolkienowską *high fantasy*. Wielowątkowa fabuła zawierająca panoramiczny obraz społeczeństwa precyzyjnie odmalowanego z psychologicznym pogłębieniem i historycznym podziałem stanowym, niezwykle rozbudowane tło wydarzeń, zróżnicowane liczne postacie literackie przeżywające niesamowite przygody podczas długiej i niebezpiecznej wędrówki – to cechy prozy Brzezińskiej, które nawiązują do wspomnianych wcześniej gatunków baśni, mitów, legend, podań i – przede wszystkim – eposu. W jednym z wywiadów pisarka sama przyznaje, że nie ogranicza się do legend jednego kraju, lecz kompiluje teksty różnych kultur, inspiruje się antykiem i literaturą staronordycką przefiltrowanymi przez język staropolski, a jej baśniową wyobraźnię kształtują *Odyseja* Homera, różne teksty średniowieczne, powieść historyczna i „taki gatunek literacki, który opisuje wymyślone krainy, państwa" (Brzezińska 2000).

Anna Brzezińska (ur. 1971) debiutowała w 1998 roku[26] opowiadaniem pt. *A kochał ją, że strach*. Jej sławę pieczętuje trzykrotne zdobycie Nagrody im. Janusza A. Zajdla: w 1999 roku za wymienione opowiadanie, w 2001 roku za powieść *Żmijowa harfa* (z cyklu o zbóju Twardokęsku) i w 2005 roku za opowiadanie *Wody głębokie jak niebo*. Sukcesem autorki jest także nominacja w 2010 roku do Nagrody Literackiej im. Jerzego Żuławskiego za powieść *Letni deszcz. Sztylet*, która stanowi ostatni tom sagi o Twardokęsku. Jako absolwentka Instytutu Historii w Katolickim Uniwersytecie Lubelskim oraz mediewistyki Uniwersytetu w Budapeszcie (Central European University) Brzezińska jest pisarką znającą czasy średniowieczne z racji wykształcenia (jej praca magisterska dotyczyła magii staropolskiej), natomiast z zamiłowania – jak przedstawia w wywiadzie – jest badaczem „miłosnych spraw Jagiellonów" (Orliński 2001, s. 6). O swoich powieściach mówi, że ich fabuła oscyluje na granicy historycznych przekazów o zbójach i czarownicach, podań przesiąkniętych sarmacką kulturą a baśnią pseudohistoryczną.

Odniesienia do tych konwencji występują w światach przedstawionych utworów, z których za interesujące ze względu na formę i funkcję nazw własnych można uznać *Opowieści z Wilżyńskiej Doliny* (2002). Jest to pierwszy zbiór opowiadań z cyklu *Babunia Jagódka*, drugim jest *Wiedźma z Wilżyńskiej Doliny* z 2010 roku. Ciekawa jest też warstwa onimiczna w cyklu o zbóju Twardokęsku. Sagę tworzą cztery powieści: *Zbójecki gościniec* (1999), *Żmijowa harfa* (2000), *Letni deszcz. Kielich* (2004) i *Letni deszcz. Sztylet* (2009).

---

[26] Z tego względu Małgorzata Tkacz zalicza pisarkę do „drugiej fali fantasy", twórców debiutujących w latach 90. XX wieku (podobnie M.L. Kossakowska, A. Pilipiuk, W. Szostak, E. Białołęcka, K.T. Lewandowski – zob. Tkacz 2012, s. 35).

Opowieści z Wilżyńskiej Doliny (2002), z otwierającym cykl opowiadaniem-debiutem *A kochał ją, że strach*, zaklasyfikowane są – według informacji z okładki książki – do „fantasy dla dorosłych". Jeśli chodzi o ten gatunek, można tu uogólniać pewne oceny, co zostało podkreślone w początkowych rozdziałach tej pracy, i każdą powieść czy opowiadanie zaliczyć do literatury dla dorosłych. Są różne opinie dotyczące tego odmiennego świata w *Opowieściach*… A. Brzezińskiej: dla jednych to fantasy rozrywkowa, niestawiająca przed odbiorcą tekstu „wyzwań intelektualnych poza pewną dozą prostych skojarzeń, ale zapewniającą dobrą rozrywkę" (Tkacz 2012, s. 34). Dla innych – jak wykazują recenzje zamieszczane w sieci – tylko na pierwszy rzut oka są to „dowcipne, nieco prześmiewcze, napisane archaizującym stylem historie o wioskowej wiedźmie, Babuni Jagódce […]. Bynajmniej jest to wrażenie złudne. […] Świat, ukazany często poprzez żartobliwe wydarzenia i zabawne sytuacje, jest w gruncie rzeczy okrutny – ludzie są biedni, nękani przez różne zawieruchy losowe (zbójców, klęski, wojny), marnie wygląda pozycja kobiet. Do tego dochodzi zawiść, prostactwo, brud, ciemnota, zacofanie, niewiedza" (Muł-Pałka 2005). Styl opowiadań, miejscami tryskający humorem (także czarnym), charakterystyczny dla utworów, w których mieszają się baśń z groteską (por. *Bajki robotów* Stanisława Lema), jest tu więc niezbędnym elementem percepcji dzieła sprzyjającym czytelnikowi w procesie odbioru.

W *Opowieściach z Wilżyńskiej Doliny* występują cechy typowe dla omawianej konwencji gatunkowej: pseudośredniowieczny świat, feudalna drabina społeczna (jest pan, władyka, starosta, proboszcz, młynarz, są też prości chłopi), magia i znająca jej tajniki wiedźma o interesującym pochodzeniu. *Wilżyńska Dolina* z tytułu opowiadań znajduje się w *Krainach Wewnętrznego Morza*, które z kolei odsyłają do różnorodnych *Nibylandii* kreowanych w tym typie utworów. Dzięki tej nazwie wymyślony przez autorkę świat *Krain Wewnętrznego Morza* zaczyna żyć razem ze swoimi bohaterami i – jako jeden ze światów możliwych, powstałych w umyśle swego stwórcy – wpisuje się w całą serię światów przedstawionych o ciekawych nazwach. Do bardziej znanych należą: *Amber* Rogera Zelaznego, *Ziemiomorze* Ursuli K. Le Guin, *Śródziemie* Johna R.R. Tolkiena, *Narnia* Clive'a S. Lewisa, *Xanth* Piersa Anthony'ego, *Świat Dysku* Terry'ego Pratchetta, świat Conana z Cymerii Roberta E. Howarda, *Belgariada* i *Malloreon* Davida Eddingsa, *Hogwart* Joanne K. Rowling, *Fantazjana* w powieści dla dzieci i młodzieży autorstwa Michaela Endego oraz wiele pozostałych miejsc, w których pisarze osadzili rozmaite postacie przeżywające barwne przygody. Literatura polska także „posiada" interesujące fikcyjne krainy, jak świat Geralta z Rivii wykreowany przez Andrzeja Sapkowskiego w wiedźmińskiej sadze, *Królestwo* i *Głębię* w utworach Mai L. Kossakowskiej, *Mitgaard* Jarosława Grzędowicza, *Szerer* Feliksa W. Kresa, *Viplan* Artura Baniewicza i wiele innych.

Ze względu na genezę niektórych nazw własnych, status egzystencjalny denotatów oraz stosunek nazw do ich denotatów (zob. Kosyl 1993a, s. 68), nazewnictwo *Opowieści z Wilżyńskiej Doliny* (oraz sagi o zbóju Twardokęsku) można łączyć z kilkoma nurtami onomastyki. Sprawa przynależności do nurtów stylistycznych literackiej onimii nie jest jednak w przypadku powieści fantasy taka prosta. W utworach tych występują na przykład denotaty o zróżnicowanym statusie egzystencjalnym (realistyczne lub wymyślone) w odmiennej rzeczywistości, w świecie fantastycznym. We wspomnianym cyklu o Twardokęsku są takie stworzenia, jak *jadziołek*, *skrzydłoń*, *żmij*, które istotnie potwierdzają elementy baśniowości pojawiające się w tych dziełach, ale jak ocenić pochodzące z innych utworów utrzymanych w tej konwencji odmienne rasy stworzeń, które w określonej krainie żyją obok ludzi jako jednej z ras (np. krasnoludy, elfy, orki, gobliny, gnomy, golemy, koboldy, gryfy, smoki, rusałki itp. – zob. Allen 2006) i jednocześnie nie są częścią bajki przeznaczonej dla dzieci? Wymienione tu stworzenia egzystują w wymyślonym świecie na tych samych prawach, co bohaterowie ludzcy, są to byty rozumne, działające jako postacie świata przedstawionego i nie są elementami potrzebnymi jedynie do zbudowania jakiejś alegorii dotyczącej naszej rzeczywistości, jak w bajkach zawierających morał. Ponadto w omawianych dziełach fantastycznych jest spora grupa nazw realistycznych, pojawiają się też autentyczne imiona, jednak trudno tu byłoby wymieniać nurt realistyczny onomastyki ze względu na występującą w tych utworach fikcję niemimetyczną. Wobec tego można uznać, że nazewnictwo powieści fantasy, spełniając wymogi gatunkowe, pełni w utworze określone (wybrane, nie wszystkie znane) funkcje, których rejestr jest już ustalony i które są opisane przez badaczy zajmujących się teorią onomastyki i onimią literacką (por. Kosyl 1992, Rutkowski 2001). Trudniej natomiast wskazać przynależność tego nazewnictwa do konkretnego nurtu onomastyki literackiej, ponieważ badanie jego funkcji sprowadza się do twierdzenia, że łączy się ono z kilkoma nurtami: w przypadku wymienionych utworów Anny Brzezińskiej będzie to głównie nurt semantyczny (kiedy nazwa własna charakteryzuje oznaczany przez siebie obiekt), groteskowo-ludyczny (z dominacją funkcji ekspresywnej nazw) oraz fantastyczno-baśniowy (ze względu na nietypowe denotaty). Zainteresowanie autorki okresem średniowiecza – lub ogólnie: wiekami dawnymi – zaowocowało również pewnymi wyborami określonych nazw własnych, przypominających miejscami typową dla tej epoki onimię, np.: odapelatywne antroponimy i przezwiska przypisane chłopom lub rozmaite elementy identyfikacyjne dodawane do nobliwych nazw osobowych postaci z wyższego szczebla drabiny społecznej. W omawianych utworach częściowo potwierdza się zatem występowanie w obrębie antroponimii stereotypu, zgodnie z którym nazwiska chłopskie są równe apelatywom (zob. Walczak 1988), co z kolei rozpatrywane nazewnictwo umiejscawia także w nurcie realistycz-

nym. Należy jednak dodać, iż chociaż w przedstawianych tu utworach występują między innymi realistyczne nazwy i ich denotaty oraz konwencjonalny charakter związku łączącego nazwy z denotatami (Kosyl 1993a, s. 68), jednak często brakuje innych podstawowych cech tego nurtu: postulatów typowości i prawdopodobieństwa, spełnianych przez onimy (Sarnowska 1977, s. 88), czyli nazwiska prawdopodobnego, neutralnego i przypadkowego, nierzucającego się w oczy, niemówiącego nic o osobie je noszącej, „poza tym że może charakteryzować jej przynależność narodową i klasową" (Weintraub 1987, s. 282). Jak zostało powiedziane, w opowieściach o zbóju Twardokęsku w strukturze onimów pojawiają się pewne symptomy przynależności postaci do określonej grupy społecznej, lecz biorąc pod uwagę charakter całego zespołu tych jednostek leksykalnych w dziele literackim, nie możemy jego nazewnictwa oceniać jako wyłącznie typowego, neutralnego i pełniącego przeważnie funkcje pragmatyczne (np. funkcję socjologiczną).

Nazwy własne z *Opowieści z Wilżyńskiej Doliny* nawiązują do apelatywów będących dzisiaj archaizmami, dzięki czemu możemy odkrywać znaczenia staropolskich leksemów stanowiących bazę antroponimiczną utworu, np.: *Betka* (por. *betka* 'grzyb; pleśniawka' SW), *Foryś* (por. *foryś* 'woźnica, pomocnik furmana' SW), *Kaniuk* (por. *kaniuk*, zool. 'myszołów', ukr. *kaniuka* SW), *Kuflik* (por. *kuflik* – zdrobnienie od *kufel* 'szklanica, kubek' SW), *Lusztyk* (por. *lusztyk* 'uczta, biesiada, hulanka' SW), *Osłuch* (por. *osłuch* 'wieść, pogłoska, fama' SW), *Werteb* (*werteb* to starsza, XVII-wieczna postać wyrazu *wertep* 'droga wyboista' SE), *Włokita* (por. *włókita* 'włóczęga, tułacz, powsinoga' SW). Bohaterki *Opowieści…* zostały obdarowane imionami: *Bitunka* (por. *bitunek* 'łup, zdobycz, rabunek, grabież' SW oraz nazwę etniczną *Bitynka* – *Piękną Bitynką* nazwana została Zofia Potocka, która „urodziła się w Bursie, w granicach staroż. Bitynii" SMTK, s. 870), *Klukwa* (por. nazwę 'jagody żurawiny' i ukr. *klukwa* SW), *Marcha* (por. *marcha* 'stary, lichy koń, szkapa' SW) oraz nieposiadająca typowego wykładnika rodzaju żeńskiego forma *Gronostaj*. Jest to imię młodej dziewczyny, w którą czasami zamienia się *Babunia Jagódka*. Spieszczenie to, będące niewątpliwą aluzją do baśniowej *Baby Jagi*, wzbudza efekt humorystyczny, zwłaszcza jeśli bliżej przyjrzymy się cechom zmieniających się postaci i dostosowaniu owej metamorfozy do brzmienia antroponimów: *Babunia Jagódka* jest brzydką, starą, parszywą wiedźmą, sprawującą kontrolę nad Wilżyńską Doliną, zna magiczne sztuczki i – jeśli chce – może dzięki nim sprowadzić na kogoś nieszczęście, chociaż zamiana zbójców i grasantów w kamienie (stąd nazwa nowego denotatu *Kamienny Las*) raczej nie powinna być uznana za wielkie Zło wyrządzone naturze; *Jagódka* zmienia się więc w piękną, młodą ladacznicę o „wdzięcznym mianie Gronostaj" (OWD, s. 18). Być może echem odbija się tu biblijny motyw zmiany imienia idący w parze ze zmianą charakteru i cech człowieka (por. *Abram – Abraham*, *Jakub – Izrael*, *Szaweł – Paweł*), choć do końca

nie jest pewne, jakie cechy *gronostaja* wpływają na motywację nazwy w tej deskrypcji metaforycznej, jednak w fazie porównania nazywanej postaci do zwierzęcia może chodzić o współwystępowanie takich cech, jak piękno, urok, wdzięk itp. (por. Rutkowski 2001, s. 14–15).

Magia w opisywanej krainie bywa niebezpieczna, może zdziałać wiele dobrego i wyrządzić wiele zła, zatem oswojeniu tego świata służą między innymi hipokorystyczne formy imion: *Rozalka*, *Szymek*, *Przemek* i *Ziemuś* (prawdopodobnie od *Ziemowit*). Nazwy ekspresywne, sztuczne i humorystyczne tworzone są też dla nowych obiektów powoływanych do życia niejako „na oczach" bohaterów: nazwa własna *Szymek-W-Studni* jest na przykład imieniem takiego nowego denotatu, którym odtąd zostaje odbicie *Szymka* w wodzie w studni. Obiekt nazwy *Szymek-W-Studni* okazuje się postacią zupełnie niezależną od swego oryginału, zaś akcja rozgrywana z jej udziałem należy do odrębnej opowieści. Omawiane obiekty są ze sobą związane (co widać też w warstwie proprialnej), a jednocześnie ich działania wpisują się w dwa różne światy, jakby aktualnym światem w opowiadaniu był ten, w którym żyje Szymek, a równoległym do niego ten, który ogląda w studni – z głównym bohaterem, swoim odbiciem (por. Łebkowska 1991). Interesująco wygląda grafia tekstu *Szymek-W-Studni*, w którym znajdują się wielkie litery i dywizy (tj. łączniki), służące uwypukleniu przedstawianych treści (por. Piętkowa 1996, s. 160).

Humor językowy, łączący się w tych opowiadaniach z groteską, jest widoczny zwłaszcza w formach nazewniczych, w których brakuje semantycznej harmonizacji między imieniem postaci literackiej i jej wyglądem lub pełnioną przez nią funkcją, np.: *kaprawa Donia* (por. *kaprawy* 'człowiek mający zaropiałe i zaczerwienione oczy' SJP, *donia* 'panna, dziewczę', ukr. *donia* SW), „mości *Rufian*", grabarz (por. *rufian* 'nierządnik, stręczyciel nierządu, rajfur', włos. *Ruffiano* SW), kleryk *Sosisek* (por. *sosiska* 'delikatna, soczysta kiełbaska do gotowania na parze', fr. *saucisse* SW).

Wiele spośród analizowanych nazw pełni więc funkcję semantyczną lub ekspresywną. Są też takie antroponimy, którym – ze względu na ich walory estetyczne – można przypisać funkcję poetycką (zob. Szewczyk 1993, s. 47–48). Anna Brzezińska wyzyskuje na przykład imiona mało znane, jak *Wisenka* (prawdopodobnie skrót od *Wisna*, por. SIWP) lub znane zwłaszcza z literatury, jak np. *Jarosławna* – ze *Słowa o wyprawie Igora*, utworu będącego osiągnięciem literackim okresu Rusi Kijowskiej (II połowa XII wieku; zob. Barański, Semczuk 1975, s. 34–36)[27]. Imię pięknej córki młynarza z opowiadań Brzezińskiej może świadczyć o podtrzymywaniu odpo-

[27] Jarosławna, druga żona Igora, była córka księcia halickiego Jarosława (1153–1187). Zob. *Słowo o wyprawie Igora*, przeł. J. Tuwim, wstęp i objaśnienia A. Brückner, BN, s. II, nr 50, Kraków 1928, s. 36.

wiedniego klimatu opowieści, odsyłającego czytelnika do dawnej Słowiańszczyzny, gdyż autorka wybiera nazwę własną z piśmiennictwa staroruskiego.

Sagę o zbóju Twardokęsku z *Opowieściami z Wilżyńskiej Doliny* łączą niektórzy bohaterowie występujący w obu cyklach oraz miejsce rozgrywanych wydarzeń, czyli *Krainy Wewnętrznego Morza*, o których A. Brzezińska pisze, iż jest to ogólna nazwa państw i państewek z rozmaitymi ludami posługującymi się wspólnym językiem, wierzącymi „w tych samych bogów, choć każdej krainie przypisany jest inny"[28]. Podobieństwa te pozwalają na zestawienie materiału onimicznego z sagi i zbioru opowiadań, z uwzględnieniem jego podziału na klasy nazw własnych. W cyklu o Twardokęsku drabina społeczna wśród ludzi jest taka, jak we wcześniej napisanych *Opowieściach…*: są tu kniaziowie, książęta, księżniczki i inni wysoko urodzeni, są kapłani i kapłanki, wojownicy, ale też zbójcy, rabusie, mordercy, banici oraz przedstawiciele różnych profesji: handlarze, kramarze, rzeźnicy, farbiarze, znachorzy, karczmarki i wreszcie ścigane i palone na stosach wiedźmy. Wspomniany materiał badawczy obejmuje nazwy osobowe, geograficzne, nazwy bogów oraz mniej liczne nazwy karczem, ulic, etnonimy i chrematonimy. Fantastyka sagi potwierdzona jest różnymi elementami poetyki konwencji: fabuła przedstawia peregrynację młodej wojowniczki o imieniu Szarka z wybraną przez bohaterkę kompanią: zbójem Twardokęskiem, wiedźmą bez imienia i księżniczką Zarzyczką. Towarzyszą im w tej podróży zwierzęta rodem z fantastycznych opowieści: skrzydłoń (błękitnoskrzydły wierzchowiec) i przypominający orła jadziołek, połączony z Szarką tajemniczą więzią. Z innych dziwnych stworzeń żyjących w Krainach Wewnętrznego Morza można wymienić półludzi, szczuraków i zwierzołaków, a także bogów o często ludzkich cechach, czym przypominają grecki i rzymski panteon. Tak wiele obiektów dostrzegamy w tym świecie przedstawionym, ponieważ ich liczba wiąże się z ważnym dla fantasy motywem, który nazywamy *quest* albo wędrówką bohatera podejmowaną w jakimś celu: Wiedźmin w powieściach Andrzeja Sapkowskiego wędrował na przykład po znanym sobie świecie po to, by bronić ludzi przed potworami. Przemieszczająca się wciąż postać literacka spotyka inne postacie (nie tylko rasy ludzkiej) i przebywa w nowych dla siebie miejscach, stąd tak wiele nazw własnych w omawianych utworach. Przestrzeń utworu fantastycznego może się zmieniać i – przede wszystkim – rozszerzać, stwarzając przed oczami czytelnika panoramiczny obraz epoki, społeczeństwa itp. Jak pisał Janusz Pawłowski, przestrzeń fabuły nie stanowi „statycznego, swoiście topo-

---

28 Anna Brzezińska, wychodząc naprzeciw oczekiwaniom czytelników, na stronie WWW: http://www.runa.pl/saga-o-zboju-twardokesku-krainy.html (dostęp: 5 marca 2015, od maja 2015 strona niedostępna) przedstawiła „złożoność" swego dzieła, które powstawało przez dziesięć lat, podając nazwy własne postaci (bohaterów i bogów) oraz obiektów geograficznych w Krainach Wewnętrznego Morza, a także krótki opis denotatów, do których te onimy się odnoszą.

graficznego środowiska zdarzeń, lecz jest dynamicznym współczynnikiem wszelkiego dziania się. Każdy nowy stan rzeczy w świecie przedstawionym powołuje do życia nową przestrzeń, jako że zmienia się ilość przedstawionych elementów i jakość występujących między nimi relacji. Należałoby zatem mówić o fabule jako nieprzerwanym ciągu różnych przestrzeni" (Pawłowski 1978, s. 254).

Podobnie jak w *Opowieściach z Wilżyńskiej Doliny*, także i w omawianym cyklu antroponimy najczęściej są formami jednoimiennymi, bez dodatkowych określeń identyfikacyjnych (por. Malec 1996, s. 38–44), odapelatywnymi, przeważnie potwierdzonymi w *Słowniku staropolskich nazw osobowych* (SSNO), np.: *Buk*, *Gałka*, *Kośmider*, *Kretko*, *Krobak*, *Krotosz*, *Krupa*, *Kuna*, *Kurdziel*, *Lipnik*, *Łyczko*, *Machna*, *Miłka*, *Mroczek*, *Mrówka* (*Mrowka* w SSNO), *Olsza*, *Piorunek*, *Pustułka*, *Strzałka*, *Szydło*, *Uchacz*. Wystarczy prześledzić proces tworzenia się nazwisk staropolskich, aby stwierdzić, że interpretowane tu formy przypominają elementy staropolskiego systemu onimicznego. W przypadku antroponimów występujących w omawianych powieściach najczęściej nie można wskazać właściwej motywacji nazwy, a więc „prawidłowego określenia struktury i znaczenia motywującego apelatywu" (Cieślikowa 1990b, s. 152). Czytelnik nie otrzymuje informacji, dlaczego postać ma takie, a nie inne imię. Istotną rzeczą w procesie kreacji nazewniczej w tym typie literatury (w utworze fantasy) jest natomiast wyzyskanie dawnej leksyki polskiej jako bazy antroponimicznej.

Wiele nazw osobowych, między innymi te, których nie da się potwierdzić w SSNO (ale występują np. w *Słowniku nazwisk współcześnie w Polsce używanych* – SNW), przypomina antroponimy staropolskie, a więc można im poniekąd przypisać funkcję lokalizacji w czasie, choć nie jest to dokładne odwzorowanie średniowiecznej Polski znanej z historii i kultury (świadczą o tym formy i funkcja innych klas nazw własnych w analizowanym cyklu). Brzezińska fabułę swych opowieści osadza w dawnych czasach, jakby potwierdzając słowa Wojciecha Orlińskiego na temat fantasy, która „rozgrywa się w realiach stylizowanych na średniowiecze", przy czym autor wywiadu z pisarką dodaje, że „jest to jednak średniowiecze nieprawdziwe, rodem raczej z romansu rycerskiego niż książki historycznej" (Orliński 2001, s. 10). Jak zostało powiedziane, antroponimy swą strukturą i znaczeniem nawiązują do dawnego nazewnictwa osobowego, np.: *Chodurek*, *Ciecierka* (por. nazwę heraldyczną *Cieciorka* – Rymut 1998b, s. 166), *Jaszczyk* (por. *jaszczyk* – daw., dziś gw. ‘mała skrzynka, puszka, pudełko na żywność' SJP lub *jaszcz* ‘jażdż, jazgarz, gatunek ryby' NP), *Jaza* (por. *jaz* ‘zapora na rzece' lub ‘rodzaj ruchomego płotu zastawianego w rzece w celu zatrzymania i połowu ryb' SJP), *Karczoch*, *Kierz*, *Kostropatka* (por. *kostropaty* ‘szorstki' ES), *Mierosz*, *Morda*, *Nieradzic* (por. *Nierad* SSNO), *Skwarek*, *Smardz*, *Szpotawy* (por. anat. *stopa szpotawa* ‘zniekształcona, wykrzywiona, koślawa' SJP; ‘krzywonogi'?), *Szydło*, *Trzpień*, *Ukropek*, *Wiórek*. Charakterystyczna

jest też grupa nazw osobowych utworzona na bazie słownictwa botanicznego, np.: *Irga* ('krzew z rodziny różowatych' SJP), *Ognicha* (in. gorczyca), *Rutewka* ('roślina z rodziny jaskrowatych' SJP), *Stulicha* (por. *stulisz* 'roślina z rodziny krzyżowych' SJP), *Wężymord* ('roślina warzywna o czarnym jadalnym korzeniu' SJP). Dwie nazwy – *Bogoria* i *Jastrzębiec* – są identyczne z dawnymi nazwami heraldycznymi, przy czym nawiązanie to również kieruje naszą uwagę na iluzję „dawności czasów" przedstawianych w utworach, ponieważ herby w Polsce „pojawiły się w średniowieczu" (Rymut 1998b, s. 161).

W omawianej grupie nazw własnych, pochodzących od apelatywów, czasem trudno o jednoznaczne rozstrzygnięcie, które z nich są imionami postaci literackich, a które typowymi przezwiskami. Badająca staropolską antroponimię Aleksandra Cieślikowa różnic między imieniem, przezwiskiem i nazwiskiem w okresach dawnych, nawet przedpolskim, upatruje między innymi w pragmatycznych aktach mowy: imiona wyrażały życzenie, przezwiska – emocje (ocena, charakterystyka), nazwiska zaś powstawały z antropoleksemów, które traciły swoje funkcje deskrypcyjne i ekspresywne (Cieślikowa 1991a, s. 21–22). W badanym tekście nie ma potrzeby dokładnego ustalania typu onimów w klasie nazw osobowych, chociaż niejednokrotnie kontekst podaje takie wyjaśnienie. Niektóre z analizowanych propriów można uznać za przezwiska antroponimiczne, tworzone z przyczyn ekspresywnych, ale służące identyfikacji, zaś w funkcji identyfikacyjnej te elementy onomastykonu występują zamiast albo imienia, albo nazwiska (Cieślikowa 1998, s. 120). Dlatego różnie można oceniać funkcję treściową tego typu form: pomimo że przezwisko „jest semantyczne, gdyż powstaje na podstawie wyrazu pospolitego, który służy do charakterystyki osoby w momencie jego tworzenia" (*ibidem*, s. 121), jednak wiele z tych nazw nie pełni wyróżnionej tu funkcji. Autorka cyklu o Twardokęsku przejmuje z dawnego systemu nazewniczego miana dla swych bohaterów, często nie dokonując za ich pomocą charakterystyki obiektów literackich oznaczanych przez określone nazwy (por. Kosyl 1992, s. 44). „Nazwami znaczącymi" z tego punktu widzenia są przezwiska nadawane postaciom przez innych bohaterów powieściowych, np. przezwiska odsyłające do wyglądu (*Kudłacz*, *Zajęcza Warga*), do sposobu postępowania i cech człowieka (*Wydmikufel*, *Palownik*, *Wieszaciel*, *Dręczyciel*) lub sposobu ubierania się (*Koźli Płaszcz*).

Znaczenie wyrazu w połączeniu ze „swojskim" brzmieniem nazwy własnej jest tu istotne, nie tylko patrząc ze stanowiska odbiorcy tych tekstów, ale także dla ich autorki, która czasem podaje komentarz do utworzonego onimu, por.: *Truciej* – „spichrzański mistrz powroźnicki, czyli oprawca. No, ale czy z takim imieniem mógłby być postacią pozytywną?", *Kulawiec* – „zbójca z szajki na Przełęczy Zdechłej Krowy, stary i kulawy, więc niespecjalnie groźny", *Śmierdziuch* – „kociak-zwierzołak i pomocnik wiedźmy, który czasami objawia się w mało przyjemnej

postaci"[29] (chociaż Śmierdziuch nie jest człowiekiem, jego nazwa jest jednak dobrym przykładem potwierdzającym występowanie funkcji semantycznej i ekspresywnej).

Staropolski system antroponimiczny odbija się również w dwuczłonowych przezwiskach tworzonych przez autorkę powieści, np.: *Krzywopłoch*, *Kurzopłoch*, *Krzywoszyj*, *Kurzanóżka*, *Twardokęsek*, *Suchywilk* i *Czarnywilk*. Ekwiwalentami dwóch ostatnich nazw są formy *Suchy* i *Czarny* oraz *obaj Wilkowie*. Należy je ponadto traktować jak zrosty, skoro w przypadkach zależnych brzmią: *Suchywilkiem*, *Czarnywilka*. Nazwa *Suchy Wilk* jako zestawienie notowana jest wśród dwuczłonowych przezwisk staropolskich (por. Malec 1974). W formach *Krzywopłoch*, *Kurzopłoch* występuje z kolei człon określany nazywający czynność lub stan: *płoch* (od *płoszyć*). Miano dla głównego bohatera cyklu powieści, zbója *Twardokęska*, autorka zaczerpnęła z *Liber chamorum* Nekandy Trepki (Orliński 2001, s. 13). A. Brzezińska przy tym nie ukrywa, że Twardokęsek jest jej ulubionym bohaterem, „jej porte parole po prostu"[30]. Ta literacka postać ma jeszcze jedno przybrane miano: *Derkacz* (por. *derkacz*, in. *chruściel* 'ptak łąkowy' SJP), którym posługuje się w trudnych czasach prześladowań zbójców i czarownic. Można więc przyjąć, że w fabule opowieści nazwa ta – pod którą ukrywa się Twardokęsek – pełni funkcję kamuflażową (por. Siwiec 1998, s. 150). Antroponim *Derkacz* potwierdza także występowanie w cyklu o Twardokęsku podobnego typu nazewnictwa do onimii w dziełach Sapkowskiego składających się na sagę o Wiedźminie: *Derkacz* reprezentuje tu grupę nazwisk opartą na formach apelatywnych związaną ze światem zwierzęcym (Szelewski 2003, s. 58).

Nazwy jednoimienne i odapelatywne, często przezwiskowe, powstawały „we wszystkich kręgach społecznych, gdyż emocjonalna potrzeba «przezywania» jest właściwa wszystkim od króla i księcia do chłopa" (Cieślikowa 1990a, s. 42). Ten typ form w pewien sposób zrównuje stan bohaterów: onimy nie sugerują ich pochodzenia społecznego – te informacje pochodzą z kontekstu. W utworach brakuje antroponimów zgodnych z polskim stereotypem językowym, według którego szlachta nosiła tzw. nazwiska nobilitujące zakończone na *-ski*, *-cki*, przeciwnie, młody książę otrzymuje imię o funkcji deskryptywnej i nazywany jest *Koźlarzem* lub *Koźlim Płaszczem*. Wyznacznikiem przynależności do „warstwy uprzywilejowanej", książęcej lub szlacheckiej, są określenia typu „wielmożny", „szlachetny", „pan", „książę", „kniaź" (por. *wielmożny Karczoch*, *pan Krzeszcz*, *Jaśnie Pan Kwarek*

---

[29] Zob. spis postaci, czyli listę nazw własnych bohaterów, których autorka krótko przedstawia na stronie: Anna Brzezińska, *Saga o zbóju Twardokęsku*, http://www.runa.pl/saga-o-zboju-twardokesku-bohaterowie.html (dostęp: 5 marca 2015, od maja 2015 strona niedostępna).

[30] http://www.runa.pl/saga-o-zboju-twardokesku-bohaterowie.html (dostęp: 5 marca 2015, od maja 2015 strona niedostępna).

na Solemnicy, *szlachetna Nawojka*, *książę Piorunek*, *kniaź Krobak* itp.), a także konstrukcje z dodatkowymi określeniami identyfikacyjnymi, jak *pan Krzeszcz z Krzeszczowego Jaru* i *Czerwieniec z Czerwienieckich Grodów*, tworzone na wzór autentycznych nazw typu *Marcin z Urzędowa* (Bystroń 1993, s. 41). Takie formy nazewnicze są nieliczne w analizowanych tekstach.

W omawianym cyklu powieściowym występują także bohaterki o ciekawych mianach, zamieszkujące Krainy Wewnętrznego Morza. *Maritonimica* tworzone są za pomocą popularnych w polskim nazewnictwie osobowym formantów, takich jak *-ka*, *-owa* lub *-ina* (por. Zaręba 1983, s. 508), np.: *Cebrzykowa*, *Firlejka*, *Gałkowa*, *Gierasimka*, *Goworka*, *Miłka*, *Oberżyna*, *Radlina*, *Złociszka*. Wykładnikiem rodzaju żeńskiego jest najczęściej samogłoska *-a* (choć są w utworach także formy męskie zakończone tą głoską): *Jasenka*, *Kraska*, *Kurzanóżka*, *Łysula* (wiedźma), *Marchla*, *Perkotka*, *Zarzyczka* i inne. Nazwa osobowa może też przywoływać postać znaną z literatury, np.: *Nawojka*, imię młodej i „szlachetnej" córki burmistrza ze *Żmijowej harfy*, przypomina imię osoby, dla której przeznaczony był modlitewnik z końca XV wieku (zob. *Modlitewnik Nawojki* – Wydra, Rzepka 1984, s. 37), ale też nawiązuje do imienia postaci na wpół legendarnej, XV-wiecznej dziewczyny, która jako Jakub, syn Dominika z Gniezna, chciała studiować w Akademii Krakowskiej (po ujawnieniu tego podstępu oczywiście musiała opuścić uczelnię).

Antroponimy polskiej proweniencji w cyklu Anny Brzezińskiej generalnie realizują modele nazewnictwa staropolskiego: nie ma tu jeszcze dwunazwowych określeń chłopów czy przedstawicieli szlachty i mieszczaństwa, są natomiast formy przypominające dawny, nawet XII-wieczny, system jednonazwowy – taki jak w *Bulli gnieźnieńskiej*, która „wylicza nazwy różnych grup społecznych: posiadaczy, rycerzy, gości, chłopów, ludności służebnej" (Rymut 1998a, s. 145). Bazą leksykalną dla nowych form w omawianej grupie nazw osobowych jest słownictwo rodzime, ponadto onimy te zostały utworzone według znanych staropolszczyźnie modeli słowotwórczych, za pomocą określonych formantów w derywacji paradygmatycznej (Cieślikowa 1991a).

Nazwy osobowe w opowieściach o Szarce i Twardokęsku pełnią takie funkcje, jak antroponimy w *Opowieściach z Wilżyńskiej Doliny*: identyfikują denotat i odróżniają go spośród innych podobnych denotatów (funkcja identyfikacyjno-dyferencjacyjna – por. Kosyl 1992, s. 50), ponadto niektóre z nich pełnią funkcję semantyczną i ekspresywną. Onimia tych utworów przypomina polskie nazewnictwo średniowieczne, można więc analizowanym nazwom osobowym przypisać funkcję lokalizacji w czasie i w przestrzeni, jednak z zastrzeżeniem, które pojawiło się już wcześniej: przestrzeń dzieła zaliczanego do fantastyki istnieje poza rzeczywistością empiryczną, nazwy własne mogą natomiast odnosić się do epoki kojarzącej się czytelnikowi z realnym średniowieczem, zwłaszcza że A. Brzezińska „starała się stwo-

rzyć realizm na miarę takiego średniowiecza" (Ochocki 2009). Omówione formy nie pełnią funkcji socjologicznej w tradycyjnym rozumieniu: nie wskazują pochodzenia regionalnego, środowiskowego czy narodowego postaci, ponieważ leksemy rodzime w podstawach nazw własnych nie służą określaniu przynależności narodowej bohaterów. W takich dziełach (szczególnie w fantasy mitopoetycznej) nie występują podziały społeczeństwa na narody czy państwa z granicami powielającymi współczesne podziały państwowe. Przypominające staropolskie nazwy własne antroponimy są elementem stylizacji, powołując bowiem do życia cykl powieściowy, Anna Brzezińska inspirowała się XVI-wieczną polszczyzną. W jednym z wywiadów (dla wirtualnej „Esensji") wyjaśniła, że nie chodziło jej o to, by pisać „czystym tekstem staropolskim", gdyż wtedy byłby on mało czytelny i trudny w odbiorze, a części cyklu nie spełniałyby wymogów literatury popularnej: „Pełna stylizacja jest bardzo trudna, bo zmienia się nie tylko sama składnia zdań, zmienia się szyk (na przestawny: czasownik na końcu zdania), ale przesunięciu ulegają również same pola semantyczne wyrazów. I ja to czasami stosuję w dialogach, ale w takiej formie dość ograniczonej [...]. Natomiast zachowuję pewną «grubość», jędrność języka staropolskiego; moi bohaterowie dużo klną, chętnie rozprawiają o rozmaitych zmysłowych przyjemnościach, nie stronią od swoistego turpizmu"[31]. Wyczucie językowe autorki sprawia, że potencjalni czytelnicy, miłośnicy jej twórczości, są aktywnymi uczestnikami aktu komunikacyjnego, odpowiednio interpretując przekazywane treści.

Nowatorski sposób przedstawiania świata za pomocą warstwy onimicznej widoczny jest we wspomnianym już współwystępowaniu nazw własnych rodzimych (staropolskich) i językowo obcych. Ta ostatnia grupa onimów dotyczy zwłaszcza postaci z wyższego szczebla drabiny społecznej. A. Brzezińska tworzy dla nich fonetycznie ciekawe formy nazewnicze: *Dumenerg* (imię wojownika), *Egrenne* (imię księżnej), *Ergurn*, *Evorinth* (imię księcia), *Eweinren* (władca Karuat), *Ider*, *Mokerna*, *Nerinek*, *Ossty*, *Sella*, *Thornveiin* (księżniczka), *Vadiioned* (władca Kopienników), *Vii* albo *Visenka* (Servenedyjka). Niektóre z tych antroponimów przypominają pewne sposoby nominacji znane z rzeczywistości, np.: imiona obcej proweniencji w świecie przedstawionym nadawane są nie tylko osobom panującym, ale też ich potomkom (*Evorinth* jest synem *Ergurna*, *Vadiioned* jest synem *Thornveiin*), zaś władca może posiadać przydomek znaczący, pełniący funkcję semantyczną (*Ergurn Szalony* – por. autent. imiona królów: *Bolesław Śmiały*, *Kazimierz Sprawiedliwy*, a także *Jan II Szalony*, książę żagański i głogowski, który żył w latach 1435–1504).

Antroponim *Dri Deoneme* jest przykładem apelatywizacji nazwy osobowej: było to imię legendarnego kochanka bogini Fei Flisyon, którego zabił Kretko z Traganki,

[31] http://esensja.stopklatka.pl/ksiazka/wywiady/tekst.html?id=19216&strona=1#strony (dostęp: 10 sierpnia 2015).

by stać się kolejnym *dri deonemem* bogini, dopóki nie stracił życia w ten sam sposób. Wymiana osób na tym „stanowisku" dokonywała się przez stulecia, a dawne imię kochanka Fei Flisyon stało się tytułem, funkcją pełnioną przez kolejnego wojownika-kochanka. Najprawdopodobniej *deoneme* nawiązuje do gr. *dèon* ‘to, co niezbędne, konieczne; obowiązek’ (SWO), gdyż obowiązkiem każdego *dri deonema* było stałe przebywanie w świątyni-domu Fei. Analizowana forma nie nabiera przy tym znaczeń „kobieta", „mężczyzna", co byłoby charakterystyczne dla polszczyzny (Kosyl 1974, s. 95), ponieważ w tekście utworu *dri deonemem* została w końcu Szarka, nie wypełniając jednak nałożonego na nią obowiązku.

Nazwy własne językowo obce przeważnie są neologizmami pisarki, choć trudno nie dostrzec pewnych podobieństw tych form do wyrazów pospolitych lub innych onimów, np. antroponim *Mokerna* jest identyczny z belgijskim miastem o tej samej nazwie, onim *Ider* również mógł powstać w wyniku transonimizacji (są takie toponimy znane w Iranie i Mongolii), *Sella* to nazwa osobowa notowana w spisie nazwisk niemieckich (FNB), utworzona od nazwy miejscowości, *Ossty* być może nawiązuje do niemieckiego rzeczownika *Ost* ‘wschód’, a imię *Ergurn* jest równobrzmiące z apelatywem *ergurn* w znaczeniu ‘jednostka pracy i energii’ (z gr. *èrgon* ‘praca, działanie’ SWO).

Występowanie antroponimów rodzimych obok form o proweniencji obcej świadczy o pojawieniu się tradycji nazewniczej w polskiej odmianie fantasy mitopoetycznej. A. Brzezińska nie jest pierwszą pisarką łączącą te dwa typy onimii, których swoisty „związek" zapewnił sukces jej dziełom. Kompilacji takiej wcześniej dokonał Andrzej Sapkowski, który w powieściach o Wiedźminie Geralcie nieautentyczne nazwy osób obcego pochodzenia (np. *Aridea*, *Hen Ichaer*, *Ettariel*, *Silvena*) umieścił obok antroponimów polskich (w tym staropolskich, np. *Pluskolec*, *Cap*, *Jaskółka*, *Kraska*, *Wydrzychwost*, *Kozojed*; zob. Szelewski 2003).

Inną klasą onimów zasługującą na krótką ocenę jest grupa imion bogów, którą w poniższej interpretacji nie bez przyczyny otwiera antroponim *Szarka*, imię głównej bohaterki cyklu. Postać ta ma bowiem kilka nazw własnych: oprócz *Szarka* zwie się jeszcze *Llostris, ryża wilczyca*, *Święta Llostris Od Pożogi*. Bohaterka o płomiennorudych włosach to także *Iskra*, a więc „młodsza siostra bogów", istota posiadająca moc magiczną. Ekwiwalentem fonetycznym miana *Szarka* jest *Sharkah*, co w pseudotłumaczeniu oznacza *Sierp Bogini*. *Sharkah* w powieściowym cyklu jest przydomkiem *Annyonne*, „zabójczyni bogów", który w zależności od kultury jest rozumiany jako „miecz", „sztylet" lub „sierp" (stąd *Sierp Bogini*)[32]. Z pseudoetymologią mamy do czynienia również w innym wyjaśnianiu formy: *Szarka* imię swe

[32] http://www.runa.pl/saga-o-zboju-twardokesku-bogowie.html (dostęp: 5 marca 2015, od maja 2015 strona niedostępna).

bierze od nazwy metalowej gwiazdki, najprawdopodobniej chodzi więc o *shuriken*, czyli broń wojowników ninja przeznaczoną do rzucania. Wyróżniona tu nazwa własna występuje w SSNO jako nazwisko męskie, ponadto biorąc pod uwagę słowiański obszar językowy, do analizy formy nazewniczej można dołączyć ciekawe spostrzeżenie: imię *Šárka* pojawia się w czeskiej legendzie o wojujących z mężczyznami dziewczętach pod przewodnictwem Vlasty (Jirásek 1953), która – stając na czele odważnych niewiast zamieszkujących nowy gród Děvin – zastąpiła zmarłą wcześniej Libuszę, córkę Kroka. W legendzie tej występują motywy przejęte z antycznych legend o Amazonkach. Szarka z czeskiego przekazu, podwładna Vlasty, w opowiadaniu *Dívčí válka* staje się przyczyną śmierci władyki Ctirada. Brzezińska podobnymi cechami obdarza swoją bohaterkę: postać ta jest dzielną wojowniczką niszczącą każdego, kto nie pozwala jej osiągnąć celu. Miloslava Knappova umieszcza *Szarkę* w zbiorze imion czeskich i dodaje, iż prasłowiańska podstawa tego słowa oznacza ‘górski grzbiet, zbocze’, imię to więc można zestawić z hiszpańskim słowem *sierra*, albańskim *sharane* lub korsyckim *sar(r)a* (Knappová 1996, s. 296). Nie zapomnijmy jednak, że imię bohaterki przypomina też nazwę jednego z przywódców goblinów z *Władcy Pierścieni* Tolkiena, *Szarku*.

Szarka, której tożsamość – jak stwierdza autorka omawianego cyklu – jest osią powieści, to skomplikowana postać, czemu dają wyraz jej rozmaite nazwania. Imię jej przez pisarkę określone jest jako „zagadka", ponadto bohaterka ta stanowi odbicie wspomnianej Annyonne, a w przyszłości ma zostać przywódczynią Servenedyjek (może to echo Amazonek?). Historia Szarki jest tak zawiła, że istotnie można ją nazwać zagadką. W obszarze takich „spraw niewyjaśnionych" znajdują się też inne historie znanych postaci z utworów fantasy: w cyklu wiedźmińskim A. Sapkowskiego są na przykład dzieci-niespodzianki. Jednym z nich jest – według rozpowszechnionej plotki – sam Geralt, a drugim wnuczka królowej Calanthe, Ciri, której narodziny i życie łączą się więc z „prastarym" prawem niespodzianki[33].

Niektóre z nazw Szarki, jak np. „boskie" miana *Święta Llostris Od Pożogi* i *Święta Sharkah Od Noża*, ukazują językowy mechanizm tworzenia powieściowych teonimów, np.: *Bad Bidmone Od Jabłoni*, *Cion Ceren Od Kostura* (zwany *Kosturem*), *Fea Flisyon Od Zarazy* (zwana *Zaraźnicą* lub *Morową Panną*), *Hurk Hrovke Od Szarańczy*, *Kea Kaella Od Wrzeciona* (inaczej *Tkaczka*), *Kii Krindar Od Ognia I Miecza*, *Mel Mianet Od Fali* (zwany *Morskim Koniem*), *Nur Nemrut Od Zwierciadeł* (zwany *Śniącym*, ponieważ nieustannie śpi w swojej wieży), *Org Ondrelssen Od Lodu* (zwany *Białobrodym*), *Sen Silvar Od Wichrów*, *Zird Zekrun Od Skały*. Autorka powieściowej sagi przyznała, że podczas tworzenia wątków mitologicznych inspirowała się mitami staronordyckimi, greckimi, a także wierzeniami słowiańskimi

33 Zob. http://wiedzmin.wikia.com/wiki/Prawo_niespodzianki (dostęp: 20 sierpnia 2015).

i germańskimi (Orliński 2001, s. 10, 13). Zebrane wyżej teonimy brzmieniowo przypominają niektóre imiona bóstw z wymienionych mitologii. Pisarze kreujący przestrzenie fantasy często na przykład sięgają do mitów celtyckich. Takie nawiązania można wskazać, interpretując wyróżnione formy: *Mel Mianet Od Fali* jest władcą Wewnętrznego Morza, a jego przydomek *Morski Koń* motywowany jest cechami charakteru i sposobem zachowania boga – podczas spiętrzenia wód przybiera on końską postać, tratując i strącając w morze części lądu. W interesującym nas kręgu mitów celtyckich znany jest natomiast Manannan, symbolizowany przez fale bóg morza, który rządził Błogosławionymi Wyspami i światem umarłych o nazwie Mag Mell – odpowiednikiem nieba w celtyckich wierzeniach (imię *Mel* z teonimu A. Brzezińskiej prawdopodobnie nawiązuje do formy *Mell* z nazwy krainy z zaświatów). Jedna z form w nazwie *Kwietnej Panny* (*Bad Bidmone Od Jabłoni*) podobna jest do imienia bóstwa Badb (Green 2001), poza tym jabłoń dla Celtów była drzewem świętym. *Fea* – imię *Zaraźnicy* – może stanowić efekt doboru wybranych głosek z nazwy *Fir Dea* (czyli Ludzie Bogini z Plemienia Bogini Danu[34]), nawiązywać do niemieckiego słowa *Fee* ‘czarodziejka’ lub hiszpańskiego *fea* ‘brzydka’[35]. Podobieństwo do obcego bóstwa i jego nazwy wykazują także imię, przymioty i charakter boga *Cion Cerena Od Kostura* (z sagi Brzezińskiej): Cera (inaczej Stwórca) był bogiem druidów, posiadaczem tajemnej, doskonałej wiedzy oraz właścicielem magicznego kija, którym mógł zabić przeciwnika lub wskrzesić zabitego. Wizerunek ten przypomina znanego czytelnikom powieści Tolkiena sympatycznego i dobrego maga Gandalfa, który nie rozstawał się ze swoją magiczną laską, potężną bronią w jego ręku. Oprócz wielu innych bogów o urozmaiconych i – przede wszystkim – obcych nazwach w utworach A. Brzezińskiej występuje też *Deiidrell Pani Drzewa* (albo *Deiidrell Od Drzewa*), której imię wykazuje podobieństwo do znanej z mitologii celtyckiej nazwy *Deirdre* – imienia nieszczęsnej narzeczonej króla Ulsteru: „w legendzie zwie się ją Deirdre Bolesna albo Deirdre od Smutków” (Sapkowski 2001, s. 69–70). Odbiorca tych form nazewniczych przede wszystkim zwróci uwagę na ich ekspresję dźwiękową wspieraną przez szczególne układy sylabiczne (Kosyl 1993b, s. 155), w których dominuje paronomazja i aliteracja. Wyrazy w nazwie własnej często rozpoczynają się od tej samej głoski, np. *Mel Mianet*, *Kea Kaella*, *Hurk Hrovke*, *Bad Bidmone*, a dzięki temu językowemu zabiegowi teonimy sagi kojarzą się z mianami czterech par bóstw chtonicznych, utożsamianych z cechami chaosu wód pierwotnych: *Nun i Naunet*, *Huh i Hauhet*, *Kuk i Kaket* oraz *Amun i Amaunet* (zob. mity Azji Zachodniej – Cotterell 1996).

---

34 http://www.magia.gildia.pl/artykuly/mity_celtyckie/celtyccy_bogowie (dostęp: 18 lipca 2015).

35 W internetowym słowniku elficko-polskim znajdujemy ponadto wyraz *fea* w znaczeniu ‘duch’: zob. http://www.warworld.pun.pl/slownik-elficko--polski-91.htm (dostęp: 19 lipca 2015).

Obcojęzyczne elementy w formach powieściowych teonimów należy tu uznać za właściwe nazwy, natomiast przydomki bogów, czyli pozostałe części onimów w postaci wyrażenia przyimkowego złożonego z nazw pospolitych przypominają nazwy quasi-własne, o których Eugeniusz Grodziński pisze, że „są wieloznaczne, w podstawowym znaczeniu mają tylko jeden desygnat we wszechświecie, w innych znaczeniach – wiele desygnatów, będąc w tych znaczeniach imieniem pospolitym" (Grodziński 1973, s. 265).

Odniesienia do innych tekstów (mitów czy powieści fantasy) można wskazać nie tylko w zakresie podobieństwa imion postaci i ich charakterystycznych cech, ale także na poziomie gramatyki, w strukturze analizowanych form. Powyższe konstrukcje odsyłają do imion świętych, np. *Święty Jan od Krzyża*, *Święta Teresa od Dzieciątka Jezus*, chociaż nie można pominąć związków teonimów z powieści A. Brzezińskiej z cyklem pt. *Ziemiomorze* U.K. Le Guin. W drugiej jego części (*Grobowce Atuanu – The Tombs of Atuan*) występuje bohaterka o imieniu *Tenar* lub *Arha*, która od czasu połączenia dwóch połówek pierścienia zwie się *Tenar of the Ring* (czyli *Tenar od Pierścienia*), z kolei z Jedynym Pierścieniem w dziele Tolkiena związany jest Frodo, zapewne więc według powyższego schematu można by stworzyć kolejny onim: *Frodo od Pierścienia*. W niektórych nazwach bogów z cyklu Brzezińskiej występują zatem człony dookreślające w postaci wyrażeń przyimkowych. Autorka w tych konstrukcjach używa wielkich liter na początku każdego słowa, w tym przyimków: *Od Fali*, *Od Zarazy*, *Od Zwierciadeł*, *Od Kostura*. Ich semantyka przeważnie wynika z kontekstu: Fea Flisyon rozsiewała różne choroby, czyli zarazę, Nur Nemrut spał w wieży, w której była sala pełna luster (zwierciadeł), a Cion Ceren w swych pieszych wędrówkach zawsze podpierał się kosturem. Teonimy pełnią więc funkcję semantyczną dzięki określonym częściom nazw, np. w wyrazach określających Feę Flisyon (*Zaraźnica* i *Morowa Panna*) neologizm *Zaraźnica* przywołuje apelatyw *zaraza* oznaczający ‘chorobę zakaźną, epidemię’, natomiast przymiotnik *morowa* odsyła do *Czarnej Śmierci*, jak określano mór, morowe powietrze, czyli dżumę występującą epidemicznie w średniowiecznej Europie (SMTK; por. *morowa zaraza* ‘dżuma’). Prawdopodobnie *Morowa Panna* z utworu Brzezińskiej jest nawiązaniem do uosabiającej mór i zarazę *Morowej dziewicy*, legendarnej postaci, którą uwiecznił Adam Mickiewicz w *Konradzie Wallenrodzie*. Dzięki funkcji intertekstualnej i semantycznej pełnionej przez tę nazwę własną można mówić o ekspresywności metaforycznego przezwiska uzależnionej od ekspresji nazw będących podstawą metafory (por. Cieślikowa 1991, s. 115).

Niezwykle ciekawy panteon bóstw Brzezińskiej poszerzają inni bogowie, półbogowie, wiedźmy i strażniczki piekielnych bram o imionach: *Jill Thuer Nekromantka*, morska boginka *Sandalya*, *Irshia Szalona Ptaszniczka*, *Issarthel Srebrna Prządka*, *Elldrin Skernitoris*, *Alienor Która Jest Iskrą*. Jest też pięcioro bogów, którzy two-

rzyli światy: *Drunethegors O Żelaznym Ramieniu*, *Reigrullenog Splatający Węzły I Wichry*, *Sajjinerthe Bogini Wiecznej Przemiany*, *Maghrenolli Rozrzucająca Ziarna Szaleństwa* i *Lloweidrenne W Sieci Snu*. Bogowie, tak jak ich imiona (przynajmniej te w niepolskiej wersji językowej), pochodzą jakby z innego świata, są obcy, niedostępni, a czasami ze względu na swoje zachowanie – niepojęci i dziwni. Czytelnicy literatury fantasy są przyzwyczajeni do tak przedstawianej sfery wierzeń, do obrazu postaci bogów dobrych i złych, czasem okrutnych, przebiegłych, rywalizujących o wpływy, pomagających ludziom lub wyniszczających całe ich pokolenia. Taki wizerunek bogów i sposób ich współżycia na Ziemi z innymi rasami znajdujemy w mitologiach starożytnych, nordyckiej i cymryjskiej (Celtów z Cymru, czyli z Walii). W powyższych imionach bóstw istotną rolę odgrywa strona dźwiękowa, odpowiedni zestaw głosek składający się na większe struktury, takie jak sylaby. Rozważając tego typu układy na gruncie kompetencji językowej, dochodzimy do symboliki dźwięku i realności psychologicznej fonemu (Kurcz 1987, s. 193–194). Funkcja semantyczna nazw własnych wynikająca ze znaczenia onimów jako oddzielnych wyrazów jest dokładnie opisana przez badaczy zajmujących się nazewnictwem uzualnym i literackim. Onimia utworów zaliczanych do fantasy wymaga jednak dokładniejszej oceny semantyki dźwięku wybranych form proprialnych. W przypadku tekstu zapisanego, jakim zajmujemy się w tej pracy, ważniejsze są oczywiście cechy dystynktywne fonemów niż na przykład stan psychiczny osoby mówiącej, cechy intonacyjne czy prozodyczne (*ibidem*, s. 196). Badając dźwiękową stronę nazw własnych w omawianym typie literatury, zauważamy, iż połączenia fonemów nie mają charakteru obligatoryjnego, w konsekwencji czego twórca leksykalnych form może uwzględnić wiele kombinacji takich połączeń, wybierać te, które w jego rozumieniu są najlepsze dla opisania danego fragmentu rzeczywistości. Wracając do teonimów w książkach Brzezińskiej, należy dodać, że obcojęzyczne części imion bogów nic nam nie mówią, nie rozumiemy znaczenia tych słów (np. *Deiidrell*, *Sajjinerthe*), nie pełnią więc funkcji semantycznej, a z punktu widzenia czytelnika brak znaczeniowego powiązania między obcym imieniem i deskrypcją w języku polskim (np. *Reigrullenog Splatający Węzły I Wichry*) także nie stanowi problemu w odbiorze tych form, przeciwnie – ich literacką wartość podnosi odmienność fonetyczna niektórych tylko części w strukturach teonimów i wynikająca z niej tajemniczość opisywanych za pomocą tych nazw istot boskich.

Świat przedstawiony w utworach Brzezińskiej jest jak przesiąknięta magią Niebezpieczna Kraina mitopoetycznej fantasy Tolkiena, w cyklu o Twardokęsku bowiem „dominuje rozbudowany system wierzeń i praktyk z nimi związanych" (Mikołajczak 2012, s. 137). Funkcję mitu pełni także współczesna literatura: „To, że literatura fantastycznonaukowa i fantasy spełniają funkcje mitu, nie jest przypadkiem, bo i funkcja nie jest jedyną płaszczyzną, na której mit spotyka się z li-

teraturą. Aby dzieło literackie zostało uznane za funkcjonalnie zbliżone do mitu, konieczne są wewnątrztekstowe «wzmocnienia», implikowane w utworze związki z mitem. Zasada dotyczy literatury w ogóle, nie tylko prozy fantastycznej, chociaż ta, dzięki zerwaniu z werystycznym odzwierciedleniem rzeczywistości, szczególnie podatna jest na mityzację" (Stawicki 1997, s. 109). W literaturze jednak występuje pewne odniesienie do rzeczywistości, co jest widoczne w analizowanych teonimach. Autorka sagi, wybierając swym bogom imiona, stawia na obcość tych form, ale jednocześnie zmniejsza absolutną moc wyjaśniającą mitu obecnego w jej utworach przez dobór imion przypominających nazwy własne znane współcześnie, zwłaszcza z innych obszarów językowych, np.: *Jill* – popularne amerykańskie imię żeńskie, *Thuer* (występuje jako obce nazwisko i *nick*), *Irshia* – por. *Irsha* (w grupie toponimów, chrematonimów, ideonimów), *Elldrin* – por. *Eldrin* (autentyczny antroponim)[36], *Alienor* (por. francuskie imię Eleonory Akwitańskiej, królowej Francji i Anglii z XII/XIII wieku: Aliénor d'Aquitaine; *Alienor* może też znaczyć 'obca, cudzoziemka', por. łac. *alienus*, ang. *alien*), a imię *Maghrenolli* podobne jest do włoskich nazw osobowych.

Jest jeszcze bogini o przerażającym wszystkich bohaterów imieniu *Delajati* (które zdobyło popularność, skoro taki pseudonim netowy chętnie wybierają dla siebie użytkownicy sieci) i *Annyonne* (*Pożeraczka Dusz*) zwana *Białą Kniahinią*. Autorka prawdopodobnie nawiązuje tu do nazwy *Biała Księgini* z jedenastowiecznej kroniki Thietmara: „*Bele Knegini* id est Pulchra Domina sclavonice dicta" (Malec 1974, s. 198).

Anna Brzezińska swój panteon określa jako „plątaninę dziwacznych nazw i bóstw" i dla mogących się w niej zgubić czytelników tworzy „podręczną ściągawkę" na wspomnianej stronie internetowej ze spisem postaci i miejsc sagi o zbóju Twardokęsku[37].

Peregrynacja wojowniczki Szarki i zbója Twardokęska dokonuje się w świecie od podstaw stworzonym przez pisarkę. Nazwy krain, miast, gór, wysp, mórz, rzek oraz mikrotoponimy określają przestrzeń, w której żyją i działają bohaterowie tych opowieści. Analizowane nazwy geograficzne wskazują granice tej fantastycznej krainy – niezależnej od świata realnego, „suwerennej subkreacji wyobraźni pisarskiej", jak pisze Andrzej Sapkowski o kreacji różnorodnych *Nibylandii*.

Rozwiązaniem problemu „spolszczenia" fantasy staje się dla A. Brzezińskiej występowanie w tym kreowanym świecie różnych krain. „Część z nich osadzona jest

---

36 Jest też angielski leksem *Eldrin*, bliski formie apelatywnej, oznaczający młodego człowieka o specyficznych cechach, zob. http://pl.urbandictionary.com/define.php?term=eldrin (dostęp: 19 sierpnia 2015).

37 http://www.runa.pl/saga-o-zboju-twardokesku-bogowie.html (dostęp: 5 marca 2015, od maja 2015 strona niedostępna).

w kulturze typowo sarmackiej, przypominającej dawną Polskę – ale są też i krainy stylizowane na zachodnią Europę czy też basen śródziemnomorski" (Orliński 2001, s. 10). Nazwy kreowanego świata – *Wewnętrzne Morze* i *Krainy Wewnętrznego Morza* – przypominają też choronimy z innych znanych dzieł fantasy: *Śródziemie* (ang. *Middle-earth*) z powieści J.R.R. Tolkiena i *Ziemiomorze* (ang. *Earthsea*) z cyklu U. Le Guin. Geograficzna nazwa *Krainy Wewnętrznego Morza*, jak większość realistycznych nazw własnych cyklu, podobna jest do analogicznych autentycznych struktur: *Krainy* można na przykład uznać za człon utożsamiający omawianej nazwy, a formom *Wewnętrznego Morza* przypisać funkcję członów dyferencjacyjnych. Wyrazy *kraina* i *kraj* znane są przecież w połączeniach z przymiotnikami od choronimów, tworząc zestawienia typu *Iliryckie Krainy*, *Hiszpańskie Krainy*: „Było to wynikiem specjalizacji semantycznej, która włączyła omawiane użycia *krainy* i *kraju* do gniazda znaczeniowego ‘państwo'" (Zierhoffer, Zierhofferowa 2003, s. 410, 413). W omawianych powieściach trudno jest orzekać o specjalizacji semantycznej. Z kontekstu wynika raczej, że nie mamy do czynienia z nazwą państwa czy jej ekwiwalentem, jednak *Krainy Wewnętrznego Morza* mają jakieś granice i na mapie tworzonego świata są konkretnym obiektem geograficznym, przypominającym jeden wielki kontynent.

Świat tworzony przez A. Brzezińską jest niezwykle urozmaicony: bohaterowie przemierzają morza, wyspy, góry, miasta, chutory, stepy, trzęsawiska, glibiele itp. Dzięki kontekstom, w jakich pojawiają się nazwy własne, wśród nazw geograficznych omawianego cyklu jesteśmy w stanie wyróżnić choronimy (*Czarnowilec*, *Czerwienieckie Grody*, *Jorghid*, *Kopienniki*, *Krzeszczowy Jar*, *Paciornik*, *Pomort*, *Przerwanka*, *Sinoborze*, *Turznia*, *Wężownik*, *Wilcze Jary*, *Żalniki*), urbonimy (*Rdestnik*, *Spichrza*, *Stopnica*, *Uścież*, *Zarzyń*), urbanonimy (*Krowi Parów*, *Psi Wykrot*), oronimy (*Białogóra*, *Góry Sowie*, *Góry Żmijowe*, *Hałuńska Góra*, *Jaskółcza Skała*, *Krogulczy Grzebień*, *Łysogóry*, *Maczuga*, *Mnich*, *Pal*, *Przełęcz Skalniaka*, *Przełęcz Zdechłej Krowy*), hydronimy (*Korytnica*, *Modra*, *Trwoga*, *Cieśniny Wieprzy*, *Kanał Sandalyi*, *Ślazowa Zatoka*), nazwy wysp (*Krzywokole*, *Orrth*, *Pomort*, *Skwarna*, *Szczeżupiny* albo *Wyspy Szylkretowe*, *Traganka*, *Wyspy Hackie*, *Wyspy Zwajeckie*), półwyspów (*Skalmierz*, *Półwysep Lipnicki*) oraz inne geograficzne *nomina propria*, jak np. *Przesmyk Sokolnicki*, *Czerniawka* (posiadłość), wioska *Szczerkotka* czy *Wilnickie Błonia*.

Nazw obcych jest tu niewiele: *Jorghid* to określenie wspomnianej przez Szarkę południowej krainy, zaś *Orrth* jest nazwą wyspy na północy. Powieściowe wydarzenia rozgrywają się głównie w przestrzeni opisanej za pomocą nazewnictwa rodzimego, przy czym wśród powyższych onimów znajdziemy odwołania do autentycznych nazw historycznych, do staropolskich apelatywów oraz do dawnego sposobu identyfikacji osoby przez użycie wspólnej podstawy w antroponimie i łączą-

cym się z nim toponimie, np.: pan Krzeszcz z *Krzeszczowego Jaru* i Czerwieniec (kniaź) z *Czerwienieckich Grodów*. Forma *Czerwienieckie Grody* występuje też samodzielnie, ponadto w powieści mowa jest o *drużynie czerwienieckiej* i *czerwienieckim grodziszczu*. *Słownik geograficzny Królestwa Polskiego i innych krajów słowiańskich* przywołuje nazwę *Czerwieniec* (przysiółek w powiecie żółkiewskim), poza tym narzuca się brzmieniowe podobieństwo *Czerwienieckich Grodów* z *Grodami Czerwieńskimi*. Nie należy jednak pomijać ewentualnego nawiązania do apelatywu *czerwieniec* – daw. 'dukat, czerwony złoty, złoty pieniądz' (SJP).

Nazwą zasługującą na uwagę jest *Stopnica*. Nie chodzi tu raczej o nawiązanie do znanego w budownictwie wyrazu *stopnica* 'pozioma część stopnia schodów; podnóżek' (SJP), lecz o przywołanie autentycznego toponimu *Stopnica* (wieś gminna, obecnie miasto w woj. świętokrzyskim) i jego ciekawej historii nazewniczej. SGKP podaje, że *Stobnica* (pierwotna wersja graficzna toponimu) była osadą miejską, która w dokumentach pojawiła się w 1275 roku jako *Stobnycia*. W XIII wieku miejscowość ta była grodem leżącym na terenie bagnistym, nad rzeczką Stopniczanką, ale z czasem król Władysław Łokietek rozpoczął przenoszenie centrum osady na wzgórze, dzięki czemu była zabezpieczona przed zalaniem[38]. Badaczom nazewnictwa trudno jest ustalić motywację nadania obiektowi nazwy *Stobnica*/*Stopnica* i wyjaśnić jej etymologię: według SGKP nazywano tak miejscowości położone na wzgórzu nad rzeką; Aleksandra Salomon, która opracowała historię powstania i rozwoju miasta (Salomon 2012), łączy onim z czasownikiem *tonąć* (SE), a więc także z formami historycznymi, takimi jak *tonia* (z **top-nia*) i cerkiewnymi bezokolicznikami *tonąti*, *topiti*, *utapati* (SE). Toponimy *Stopnica* i *Stobnica*[39] znajdują się także w pracy Kazimierza Rymuta *Nazwy miast Polski*, a ich analiza potwierdza, że miejscowości zawierające w swych nazwach rdzeń *stob-*, znany z nazw wodnych, były położone „nad wodą, na obszarach mokrych" (Rymut 1987, s. 229–230). Autentyczny denotat tej nazwy istotnie znajdował się pierwotnie wśród bagien, terenów podmokłych, na rozlewisku nieuregulowanej wówczas rzeki Stopniczanki, później zaś Stopnicę przeniesiono na wzgórze. Omawiany toponim można uznać za formę reprezentującą pewny model świata fantasy – jako krainy dzikiej, miejscami niedostępnej, bagiennej, z rozlewiskami kapryśnych, krętych rzek lub zarastanymi jeziorami (por. też *trzęsawiska Wężownika*, *trzęsawiska Paciornika* i *paciornickie glibiele*). Autorka prawdopodobnie nawiązuje poza tym do historii Stopnicy – okresu jej świetności, ale również do legend, które mówią o zbójnikach chroniących się w lasach wokół osady, na wzgórzach, skąd napadali na wsie i zamki rozmieszczone w tej okolicy.

---

38 Zob. informacje o historii Stopnicy: http://ug.stopnica.pl/page.php?kat=27&main=1&id=28 (dostęp: 30 lipca 2015).

39 Należy też przywołać identyczne hydronimy (*Stopnica*/*Stobnica*), których motywację użycia według kilku badaczy zestawia Agnieszka Myszka w swojej pracy (Myszka 2006).

Może opis taki odbija się echem w krótkim fragmencie *Żmijowej harfy* dotyczącym odczuć Twardokęska: „Przed oczyma miał rdzawe mury Stopnicy, nie nieszczęsne ruiny, które po wielekroć oglądał, ale dostojną i pyszną stolicę Kopienników, której panowie władali nad Górami Żmijowymi".

Większość nazw geograficznych przypomina polskie *nomina propria* – autentyczne lub realistyczne – tworzone na wzór form typowych, według modeli autentycznych toponimów, hydronimów czy oronimów lub też utworzone na bazie słownictwa apelatywnego w procesie derywacji. Dzieło literackie zawiera więc onimy, których budowa językowa zasadniczo nie różni się od autentycznych nazw historycznych i współczesnych, o których między innymi Kazimierz Rymut pisał: „Pod względem budowy językowej, zwłaszcza budowy słowotwórczej, nazwy miejscowe mogą być równe wyrazom pospolitym, nazwom osobowym i innym nazwom geograficznym, względnie nazwy miejscowe mogą być tworzone przy użyciu dodatkowych sufiksów nazwotwórczych" (*ibidem*, s. 8).

Anna Brzezińska preferuje nazwy geograficzne z długą historią swego istnienia, w czasie której mogły się językowo zmieniać. Dobrym przykładem jest powieściowy toponim *Skalmierz* – autorzy SGKP podają identyczną nazwę dawnego miasta nad rzeką Nidzicą, w powiecie pińczowskim, w XIV wieku posiadającego swój łaciński odpowiednik formy staropolskiej: *Scalmiria*, potem też *Scarbimiria*, oraz inne polskie warianty nazwy *Skalmierz* – *Skalbmierz*, *Szkalmierz* i *Skarbimierz*. Powieściowy *Zarzyń* także „posiada" swój autentyczny odpowiednik: Zarzyń to wieś sołecka (na wschód od Sulęcina) o ciekawej historii: w 1256 roku książę Przemysław sprzedał miejscowość Templariuszom, a potem kolejno stawała się ona własnością Joannitów, komandorii Łagowskiej i komturii w Ośnie[40]. W cyklu o zbóju Twardokęsku są ponadto inne autentyczne nazwy geograficzne, np. *Turznia* (por. też *turzniańskie stepy*; por. nazwę przysiółka w gminie Żytno w dawnym woj. łódzkim SGKP), *Białogóra* i *Czarnogóra*. Chociaż *Białogóra* (a właściwie *Białogóry*, w XVIII wieku nazwa zapisana jako *Białagóra*, *Białagura*, *Białogora*, *Białą Górę* i inne) występuje w słowniku *Nazwy miejscowe Polski*, w utworze Brzezińskiej jest oronimem, a nie nazwą wsi jak w słowniku: Białogóra jest bowiem górą na wyspie Traganka, siedzibą bogini *Fei Flisyon Od Zarazy*. Mechanizm utworzenia oronimu jest taki sam jak w przypadku powołania do życia toponimu – od form *biała góra*, które następnie przeszły w złożenie (NMP). Powszechnie znanym denotatem nazwy *Czarnogóra* jest państwo w Europie Południowej, jednak należy tu podkreślić jej słowiańską proweniencję, co notuje także SGKP: *Czarnogóra*, ale też *Czarnohora* (grzbiet górski w Karpatach Wschodnich na Ukrainie). Autentyczną nazwą geograficzną z powieści Brzezińskiej jest po-

---

40 Por. historię ziemi lubuskiej: http://www.ziemialubuska.pl/485,452,,.html (dostęp: 30 lipca 2015).

nadto *Czerniawka* (rzekoma posiadłość Twardokęska) – por. nazwa miejscowości w woj. podkarpackim.

Wśród nazw geograficznych omawianych powieści są także nazwy realistyczne, budowane na wzór autentycznych i zazwyczaj brzmieniowo powiązane z podobnymi formami autentycznymi, np.: *Cierzyn* – por. *Cieszyn* i *Ciecierzyn*, *Trątniowiec* – por. *Trątnowice* (wieś niedaleko Krakowa), *Sinoborze* – por. *Gołoborze* lub formy *Sinołęka* czy *Sinodwór* (SGKP), *Przerwanka* – por. nazwy jezior *Przerwanek Mały* i *Wielki* (SGKP) i toponim *Przerwanki*, *Kopienniki* – por. *Kopienica* (niem. *Koppinitz*, wcześniej *Kopienice*), *Kopieniec*, choć nadmienić trzeba, że nazwa ta może zawierać w swej podstawie staropolski rzeczownik *kopiennik* (formy *kopijnik*, *kopienik*, *kopinik* i *kopiennik* znaczą 'jeździec uzbrojony we włócznię' SS), *Uścież* – por. *Uście* jako nazwę starszą, średniowieczną, w późniejszym czasie niekiedy zastępowaną przez *Ujście*[41].

Onimy tworzone przez autorkę zawierają w swych podstawach różne apelatywy, np. terminy botaniczne: *Traganka* – por. *traganka* 'Astragalus, roślina zielna lub krzew z rodziny motylkowatych' (SJP), *Paciornik* – por. *pięciornik* 'Potentilla, roślina z rodziny różowatych' (SJP) i *paciorecznik* 'Canna, roślina trwała z rodziny paciorecznikowatych' (SJP), *Wężownik* – por. nazwę gwiazdozbioru i termin botaniczny *wężownik* 'roślina z rodziny Polygonaceae, bylina o liściach dużych, kwiatach różowych; rośnie w miejscach wilgotnych' (SJP), *Rdestnik* – por. *rdest* 'zioła roczne lub byliny' i *rdestnica* 'Potamogeton, roślina wodna tworząca duże skupiska na dnie słodkich wód; wrzecznik' (SJP), *Czarnowilec* – por. *czarny* i *wilec* 'Ipomoea, roślina z rodziny powojowatych'. Są to ciekawe wybory leksykologiczne pisarki, zwłaszcza że wskazane w podstawach nazw osobowych i geograficznych rośliny są znanymi w medycynie ludowej ziołami, choć nie wszystkie tu zapisane wykazują właściwości magiczne, jak np. mandragora, jaskółcze ziele czy jemioła (por. Budziszewska 1993).

Pozostałe nazwy można porównywać z innymi apelatywami, np. *Żalniki* z *żalnik* ('cmentarz pogański, na którym zakopywano urny z prochami zmarłych, grób, kurhan'; także 'urna z prochami') i z autentyczną nazwą *Żalno* (wieś w woj. kujawsko-pomorskim, w powiecie tucholskim), *Pomort* – por. *pomort* 'dawny instrument muzyczny dęty w rodzaju fagota, wydający niskie, basowe dźwięki' (SJP). *Pomort* i *Skwarna*, nazwy dwóch wysp, występują z przymiotnikiem *piracki/piracka*, ponieważ zamieszkiwali je piraci. *Piracki Pomort*, nowa wyspa „wykrojona" z morskiego dna przez boga Zird Zekruna, może także nawiązywać do staropolskiego czasownika *pomorzyć* 'pozabijać, wyniszczyć' (SS), zwłaszcza że znienawidzeni Pomorcy

41 K. Rymut, analizując nazwę *Uście Gorlickie*, podkreśla znaczenie apelatywu zawartego w jej podstawie: *uście* to miejsce, gdzie rzeka uchodzi do innej rzeki lub do morza (Rymut 1987, s. 255).

nieśli ze sobą śmierć i zniszczenie. *Skwarna* prawdopodobnie nawiązuje do leksemów *skwara* ‘upał, spiekota’ (SS), *skwarny* ‘upalny, gorący’, *skwarzyć*, *przyskwarzyć*, *zeskwarzyć* (SS), których znaczenia podkreślają niszczycielską działalność piratów z wyspy. *Piracka Skwarna* przypomina poza tym autentyczny toponim *Skwarne*.

Nazwami realistycznymi są także *Szczerkotka* i *Spichrza*. W podstawie słowotwórczej pierwszej z nich znajduje się leksem *szczerk*, inaczej piasek gliniasty: ‘piaszczysta gleba różnoziarnista o dość dużej zawartości próchnicy; gruby piasek, żwir; bród na rzece, którego dno tworzą drobne kamyczki albo gruby piasek’ (SJP). Toponim *Spichrza* nawiązuje do wyrazu *spichrz* (*spichlerz*) ‘budynek przeznaczony do składania i przechowywania zapasów, szczególnie zboża’. Znaczenie to współgra z archaizacją przeprowadzoną w warstwie onimicznej utworów: nazwa własna jest neologizmem autorki zawierającym popularną w staropolskim systemie leksykalnym formę *spichrz* związaną z życiem gospodarczym i kojarzącą się z dobrobytem. Powszechna opinia w XVII wieku była taka, że Polska żywiła większą część Europy, a więc była jej spichlerzem, o czym pisał na przykład Łukasz Opaliński[42]. Wcześniej Jan Kochanowski umieścił „spichlerze nawiezione” (a więc pełne zboża) w swym przekładzie *Psalmów*, zastępując tym rzeczownikiem leksykalne symbole bogactwa innej kultury[43]. Stanisław Urbańczyk nazywa tę innowację poety „swojską konkretnością”, gdy w dwóch polskich zdaniach w miejsce „jednego łacińskiego […] poszedł w kierunku konkretów dobrze znanych polskiemu szlachcicowi – pełnego śpichlerza i piwnicy zastawionej beczkami węgierskiego wina” (Urbańczyk 1984, s. 99). Spichrze były budowane w miastach i na wsiach, miały wielkie znaczenie w handlu zbożem, zwłaszcza w Gdańsku, gdzie kupcy bogacili się na eksporcie tego produktu rolnego. W XIII wieku znajdowała się tam dzielnica przemysłowa z wieloma spichlerzami, z której następnie w XVI wieku utworzono Wyspę Spichrzów (inna jest w Elblągu). Te historyczno-kulturowe uwikłania wyrazu tkwiącego w podstawie urbonimu podkreślono ponadto skojarzeniami wynikającymi z tła kontekstowego *Żmijowej harfy*, czyli drugiego tomu cyklu o Twardokęsku. Małgorzata Tkacz w swojej monografii zwraca uwagę na ubogacanie świata przedstawionego wątkami legendarnymi lub baśniowymi, „dzięki nim wymyślone krainy nabierają głębi, jaką nadają zazwyczaj tradycja i historia. Przykładem może być […] podanie o lokacji Spichrzy w *Żmijowej harfie* Brzezińskiej, oparte na podaniu o założeniu Gniezna” (Tkacz 2012, s. 103). Stylizacja powieściowej sagi przenika więc

---

[42] Jan Sowa w artykule pt. *Spichlerz Europy* stara się obalić powszechnie znaną opinię o Rzeczypospolitej „utrzymującej znaczną część Europy” i twierdzi, że „polska produkcja rolna miała marginalne znaczenie dla wyżywienia kontynentu europejskiego” (Sowa 2013).

[43] Chodzi o fragment z psalmu 4, analizowany przez Stanisława Urbańczyka: „Inszy niechaj szpichlerze nawiezione mają,/ Niechaj wszystkie piwnice winem zastawiają” (łac. „A fructu frumenti, vini et olei multiplicati sunt”).

różne poziomy tekstu, a odbiorca ma wrażenie uczestnictwa w prawie realnych przygodach bohaterów i wydarzeniach dziejących się w jakby prawdziwych, historycznych Krainach Wewnętrznego Morza. Tradycja ludowa występująca w powieściach omawianego cyklu wymaga uwzględnienia przez pisarkę rozmaitych wierzeń i zwyczajów, stąd na przykład wspomnianą powieść otwiera mająca miejsce w Spichrzy, a wzorowana na dawnych obyczajach, Noc Żarów, czyli najkrótsza noc w roku – z opisem karnawału, pochodu pątników, korowodu cechów rzemieślniczych i pościgu za krogulcem.

Powyższe analizy wybranych nazw geograficznych z cyklu Brzezińskiej potwierdzają, że – podobnie jak w przypadku antroponimów – onimy te włączają się w polską tradycję nazewniczą. Tradycjonalizm ów objawia się w wyzyskiwaniu przez pisarkę znanych, dawnych, typowych modeli tworzenia odpowiednich klas nazw własnych w egzomimetycznym świecie przedstawionym. W przypadku sagi o zbóju Twardokęsku ta cecha nazewnictwa jest nawet zintensyfikowana, działa niejako z podwójną mocą ze względu na współwystępowanie omawianych nazw autentycznych i realistycznych zawierających elementy leksyki staropolskiej z nazewnictwem obcym (por. znaczenie strony brzmieniowej teonimów). Nazwy geograficzne tworzone według typowych modeli toponimicznych zawierają takie przyrostki, jak np. *-ec*, *-ka*, *-ki*, *-na*, *-iny*, *-yn* itp. Budowa słowotwórcza pozwala umieścić te formy obok autentycznych nazw geograficznych podobnie utworzonych. Odpowiednie typy onimów najlepiej jest ocenić, zestawiając nazwy w układzie *a tergo*, np. *Cierzyn* – por. *Turzyn*, *Kopienniki* – por. *Wapienniki*, *Przerwanka* – por. *Wieżanka*, *Skwarna* – por. *Karna*, *Spichrza* – por. *Wichrza*, *Szczerkotka* – por. *Czarnotka*, *Szczeżupiny* – por. *Chłopiny*, *Trątniowiec* – por. *Baranowiec*, *Uścież* – por. *Trzebież* (w parach nazw po lewej stronie występują nazwy literackie, po prawej – podobnie zbudowane polskie geograficzne nazwy autentyczne, zob. NMwP).

Powieściowa *Spichrza*, położona u stóp Jaskółczej Góry, jest typowym miastem pseudośredniowiecznej krainy, co potwierdzają także nazwy obiektów w nim rozmieszczonych: *Brama Lwów*, *Brama Sienna*, *Brama Solna* (też *Solna Brama*), *Stara Brama*, *Rybi Rynek*, *Solny Rynek* i *Wiedźmia Wieża*, stojąca tu od wielu pokoleń, zbudowana, gdy w Górach Żmijowych „grasowała wiedźma Pustułka” (ZG). Na podstawie zebranego materiału nie da się jednoznacznie wskazać miejsca będącego prototypem któregoś z miast Krain Wewnętrznego Morza. Wspomnieliśmy pewne podobieństwa Spichrzy do Gniezna, ale mikrotoponimia dotycząca opisywanego miasta może odsyłać także do Lwowa, ze względu na Rynki, górę z zamkiem, skąd widać miasto, i – przede wszystkim – Bramę Lwów. Powyższe miana przypominają autentyczne nazwy miejskie, np. *Rynek Solny* (jest w Zamościu, nazwa związana z handlem solą, wspomniany w 1588 roku), *Rybi Plac* (np. w Przemyślu) i ulice *Sienna*, *Solna* (np. w Krakowie, por. Supranowicz 1995) czy też *Słomiany Rynek* (plac

w Lublinie, który w XVI wieku spełniał funkcje handlowe). Nazwę placu *Słomiany Rynek* Marian Buczyński zalicza do nazw dwuznacznych: „mogła ona oznaczać, że na placu sprzedawano słomę lub że stojące tam domy miały słomiane strzechy" (Buczyński 1966, s. 176–177). Prawdopodobnie w ten sposób można rozpatrywać motywację niektórych powieściowych nazw miejskich.

W *Tragance* na Szczeżupinach, w stołecznym mieście bogini Fei Flisyon, jest z kolei *Spiżowa Brama*, której nazwę można uznać za symboliczną. W tekście utworu obiektowi temu nie przypisuje się jakiejś szczególnej roli, niemniej jednak użycie tej nazwy zdaje się potwierdzać występowanie szeroko pojętej gry językowej, „biorąc pod uwagę wszelkie nawiązania intersemiotyczne" (Jędrzejko 1997, s. 66). *Spiżowa Brama* to symbol Watykanu (por. *za Spiżową Bramą* 'w Watykanie', *zza Spiżowej Bramy* 'z Watykanu', Bańko 2002, s. 273), a jednocześnie kościelno-watykańskiego tradycjonalizmu. Dla przykładu przywołajmy tytuł powieści Tadeusza Brezy (*Spiżowa Brama* 1960), ukazującej ówczesny Kościół (sprzed Soboru Watykańskiego II) jako „skostniałą i zbiurokratyzowaną instytucję" (*ibidem*). Być może przez onim dokonujemy oceny bogini Fei, jej kościoła i samych wyznawców.

W Spichrzy znajdziemy ponadto *Książęcy Trakt* (por. *królewski trakt* od Zamku do Łazienek w Warszawie oraz *Drogę Królewską* w Krakowie – od 1926 roku *Aleję Królewską*, Supranowicz 1995, s. 93) oraz ulice: *Na Zboczu*, *Krzywą* i *Garbarską*. Są to nazwy typowe, uzasadnione na przykład krzywym kształtem ulicy, miejscem jej usytuowania na osi wertykalnej lub rodzajem zajęcia, jakim się trudnią osoby przy niej mieszkające. Te nazwy ulic są typowe dla obrazu dawnych miast, powstawały „we wczesnych okresach dziejów nazewnictwa miejskiego" oraz „kształtowały się w ścisłym związku z naturalną topografią pierwotnego terenu oraz ze społeczną przestrzenią powstającego na nim organizmu miejskiego" (Handke 1998, s. 287). Istnienie *ulicy Garbarskiej* jest związane z garbarzami posiadającymi tam swoje miejsca pracy. Są to zatem nazwy motywowane realnie, gdyż „dokumentują jakiś związek z cechami inherentnymi lub relacyjnymi nazywanych obiektów" (Kosyl 2002, s. 50). Dodajmy, że nazwy te powtarzają się w wielu polskich miastach.

Inne klasy nazw geograficznych są reprezentowane przez ciekawe nazwy półwyspów, wysp, gór, rzek oraz onimy wzorowane na nazwach terenowych: *Półwysep Lipnicki* (oraz *Lipnicki Półwysep*), *Sokolnicki Przesmyk* (por. autentyczne toponimy *Sokolniki* lub *Sokolnik*), *Hackie Wyspy* (na dalekiej północy), wyspa *Krzywokole* (tu zapewne chodzi o kształt denotatu, więc nazwa pełni funkcję semantyczną), *Zwajeckie Wyspy*, *Szczeżupińskie Wyspy* (lub *Szczeżupiny* – w powieści jest to archipelag), *Szylkretowe Wyspy* (lub *Wyspy Szylkretowe*). Ostatnia z nazw wywołuje pewne skojarzenia: *szylkret* to 'płytki rogowe okrywające kostny pancerz żółwia szylkretowego', ponadto *szylkret olbrzymi* to gatunek żółwia z mórz podzwrotnikowych. Może zatem nazwa *Wyspy Szylkretowe* odsyła na zasadzie ciągu skoja-

rzeniowego do Wysp Żółwich, inaczej Galápagos. *Szczeżupińskie Wyspy* nawiązują do innych terminów związanych z morskimi stworzeniami: *szczeżuja* to 'małż słodkowodny o owalnej, dwuczęściowej muszli', *szczerzupina* zaś lub *szczerupina* to 'skorupa żółwia lub ślimaka' (SS). Powyższe nazwy własne uczestniczą zatem w grze językowej. Znaczenie symboliczne mają natomiast *Wyspy Szczęśliwe*, można więc mówić o metaforycznym użyciu tej nazwy własnej. Opisane w *Zbójeckim gościńcu*, pierwszej części cyklu, *Wyspy Szczęśliwe* – najodleglejsze, skrajne, ostatnie, znane najbardziej śmiałym żeglarzom, stanowiące już krawędź świata, dzięki przymiotnikowi występującemu w nazwie nawiązują (jak wiele fragmentów powieści Brzezińskiej) do mitologii starożytnej. Wyspami Szczęśliwymi były w tych wierzeniach Wyspy Kanaryjskie, natomiast mitologiczne Wyspy Szczęśliwe to miejsce pobytu dusz błogosławionych, wyspy na Zachodzie, nad Oceanem (SMTK). Topos Wysp Szczęśliwych, występujący w utworach wielu znanych pisarzy, został przejęty tu przez literaturę fantasy.

Niektóre nazwy geograficzne przypominają nazwy terenowe. Przeważają tu onimy komponowane w postaci dwuskładnikowych zestawień, np. *Mechszycowa Glibiel*, *Nawilski Ostęp* (por. staropolskie *nawileć* 'oszaleć' XVI–XVII, *nawilały* 'oszalały' ES), *Wilnickie Błonia*, *Wilcze Jary* (z wyjaśnieniem, że jest to „szlachecka okolica"; por. autentyczną nazwę *Wilcze Jary* – miejscowość w dawnym woj. bydgoskim oraz *Czortowy Jar* z *Ogniem i mieczem* Henryka Sienkiewicza), *Krowi Parów*, który nazwę wziął zapewne od drewutni „przystrojonej obdartymi ze skóry krowimi łbami" (w tej części miejscowości pracowali rzeźnicy; por. autentyczną nazwę terenową *Krowi Dół* – miejsce w pobliżu Ojcowskiego Parku Narodowego). Nazwy z tej grupy mogą też pełnić funkcję semantyczną, zawierając jednocześnie czytelną motywację użycia onimu, jak w przypadku urbanonimu *Psi Wykrot* (znajduje się w Spichrzy). Nie znając tego miejsca ani jego dokładnej nazwy, Szarka pyta się więc o jakieś *Psie Źródło*, *Psi Strumyk* lub inny obszar, „gdzie by i psy, i woda była". W odpowiedzi bohaterka słyszy, że jest tylko *Psi Wykrot*, przy którym zazwyczaj kręci się gromada psów, płynie ruczaj i gdzie ludzie z całego miasta znoszą brudy. Podobne mikrotoponimy zestawieniowo-zrostowe z pogranicza polsko-ukraińskiego analizował Michał Łesiów, który podkreślał, iż formantem jest w nich „fakt nierozdzielnego zestawienia dwóch podstawników, stanowiących nazwę jakiegoś wycinka terenu. Połączenie takich podstawników może występować w formie zestawienia (*Wilczy Dół*) lub zrostu (*Wilczydół*). Nazwy terenowe w formie zestawienia są bardzo częste, tworzą je bowiem apelatywy bardzo popularne typu: *las*, *dół*, *droga*, *góra*, *pole*, *bagno* itp." (Łesiów 2005, s. 102). Niektóre powieściowe nazwy mieszczą się w takiej grupie onimów o dwóch członach, z których jeden jest zazwyczaj rzeczownikiem w liczbie pojedynczej lub mnogiej (*Jary*, *Dół*, *Wykrot*), jako człon określany, dugi zaś najczęściej przymiotnikiem – jako człon określający

(*Wilcze*, *Krowi* i *Psi*). Ten zbiór nazw uzupełnia groteskowa forma o podobnej budowie: *Przełęcz Zdechłej Krowy*. Na temat takich absurdalnych toponimów jako składników nurtu groteskowo-ludycznego onimii literackiej pisał Czesław Kosyl[44], chociaż niewykluczona jest tu motywacja realistyczna.

Nazwy o podobnym statusie, to znaczy autentyczne bądź realistyczne, budowane na wzór istniejących, tworzą kolejną grupę onimów wśród klasy nazw geograficznych. Mowa o oronimach, takich jak *Góry Żmijowe*, *Sowie Góry*, *Łysogóry* i inne. W grupie tej znajduje się też wspomniana humorystyczna nazwa *Przełęcz Zdechłej Krowy*, ponieważ apelatyw *przełęcz* informuje o formie ukształtowania terenu znajdującego się w górach (inną przełęczą jest *Przełęcz Skalniaka*). Obszar badawczy oronimów „w obrębie dociekań toponomastycznych nie został wyraziście wyodrębniony" (Mrózek 1998a, s. 259), co oznacza, że do tej klasy onimów możemy zaliczyć nie tylko nazwy gór, góry, pasma, łańcucha, masywu górskiego, ale też nazwy przełęczy, zbocza i innych obiektów położonych w obrębie gór (strumieni, dolin, łąk, polan, pastwisk, parków przyrodniczych, tras turystycznych, ścieżek, a nawet osad i przysiółków). Omawiana grupa nazewnictwa literackiego różni się jednakże od przedstawionej definicji oronimów, ponieważ w zwyczaju językowym uwzględniamy kompleksowe spojrzenie na nazewnictwo badanego obszaru, np. geograficzne nazwy karpackie reprezentujące różne kategorie i typy (*ibidem*). Natomiast nazwy własne w tekście artystycznym jest z korzyścią opisywać, przyjmując we wstępnym etapie analizy onimów podział na obiekty, łączące się w odpowiednie klasy, zwłaszcza że może się zdarzyć sytuacja, gdy autor nie precyzuje, jakie jest dokładne położenie denotatu. Nazwy wiosek, zabudowań, lasów, rzek i strumieni zebrane są więc w innych grupach, nawet jeśli ich denotaty znajdują się na terenach górskich opisanych w powieściach.

Nazwy górskie w interesujących nas utworach mają przejrzyste formy, składnikiem strukturalnym ich budowy są apelatywy: *góra*, *góry*, *skała* (*Góry Sowie*, *Hałuńska Góra*, *Jaskółcza Skała* lub *Jaskółcza Góra*) albo inne wyrazy sporadycznie występujące, np. *grzebień* (*Krogulczy Grzebień*). Motywacja nazwy *Krogulczy Grzebień* jest determinowana najprawdopodobniej przez cechę tego obiektu – widocznie opisywane przez bohatera skały układają się w kształt *grzebienia krogulca* (*krogulec* to ‘ptak drapieżny podobny do jastrzębia gołębiarza'). W nazwie tej apelatyw *grzebień* może być przenośnym oznaczeniem „falistego grzbietu góry" (ES), ponadto oronim odsyła do znanych nazw pasm górskich w Słowacji: *Polský hrebeň* (*Polski Grzebień*), *Popradský hrebeň*, *Hrebeň Sviniek*, *Suchý hrebeň*, *Lomnický hrebeň* itp. Cechy obiektu prawdopodobnie zachowane są w formach *Pal* ‘słup z zaostrzo-

---

44 Autor syntezy na temat nurtów onomastycznych zestawia w tym fragmencie swojej pracy inne absurdalne nazwy, np. *Wilcze Ogony*, *Zgniła Śliwka* czy *Kobylezwłoki* (Kosyl 1993a, s. 89).

nym końcem wbijany w ziemię' (SJP) i *Maczuga* 'kij z grubym końcem, w którym osadzone są ostre krzemienie lub kawałki metalu' (SJP) oraz 'smukła skała, węższa u nasady, szersza u góry', przy czym oronim kojarzy się też z autentyczną nazwą *Maczuga Herkulesa* – z maczugą skalną znajdującą się na obszarze Ojcowskiego Parku Narodowego. Oronim *Góry Żmijowe* (także etnonim *Żmijowie*) nawiązuje do mitologii Słowian, gdyż *żmij* w tych wierzeniach to inaczej smok, istota antagonistyczna wobec bóstwa nieba lub słońca (Gieysztor 1982, s. 264) – por. też autentyczne miana *Żmijewo*, *Żmijowiska*, *Żmijowa Góra* (wieś nad Berezyną, SGKP) czy *Żmijeński Mały* (dział górski w Karpatach, SGKP). Od apelatywu *kurdziel* ('wrzód na języku konia') być może powstała nazwa *Kurdziałka*.

Tworząc *nomina propria* w swych dziełach, autorka wyzyskuje także nazwy autentyczne, np. *Sowie Góry* (część Sudetów Środkowych), *Łysogóry* (najwyższe pasmo Gór Świętokrzyskich) i *Mnich* (szczyt w Tatrach Wysokich). Zgodnie z klimatem „dawnych czasów" utrzymywanym w powieściowym cyklu nie pojawia się tu nazwa późna, być może XIX-wieczna: *Góry Świętokrzyskie*, lecz właśnie *Łysogóry* (Łysa Góra w okresie wczesnego średniowiecza była ośrodkiem kultu słowiańskiego, co zostało zanotowane między innymi w kronice Jana Długosza).

Omówione formy nazewnicze podobne są do mikrotoponimów, poza tym – jak w oronimii autentycznej – ich budowa przeważnie ogranicza się do dwuskładnikowych nazw zestawionych (por. Mrózek 1998a, s. 266) lub jednoskładnikowych odapelatywnych o funkcji semantycznej.

Powieściowe hydronimy to *Korytnica*, *Zawrot* (por. *zawrót*, przestarz. 'obrót, wir, wirowanie' i 'zakręt, skręt drogi, rzeki' SJP), *Trwoga* i *Modra* (por. autentyczne *Modra* 'lewy dopływ Brdy' SGKP). Rzeka *Modra* swą nazwę zawdzięcza zapewne intensywności koloru niebieskiego wody (*modry* 'ciemnoniebieski, ciemnobłękitny'), co można zaliczyć do cech bezwzględnych obiektu wodnego, a więc takich, „które obiekt posiada sam przez się, niezależnie od swojego powiązania z innymi obiektami" (Jakus-Borkowa 1989, s. 142), poza tym warto wspomnieć, że formacje przymiotnikowe w takich nazwach są dawnymi i popularnymi strukturami słowotwórczymi[45] i – jako nazwy wodne pochodne od apelatywów określających kolor (wody, ale przede wszystkim podłoża) – rozpowszechnione na obszarze całej Słowiańszczyzny (Rymut 1998c, s. 273). Literackim postaciom znane są też groźne miejsca na morzach, które lepiej omijać, takie jak *Żebra Morza*, pomiędzy którymi potopiło się wielu żeglarzy (jak w pobliżu Scylli i Charybdy z mitologii greckiej) oraz *Bełty*, gdzie roztrzaskał się okręt jednego z bohaterów (por. *bełt* 'szum, plusk' i 'cieśnina morska' SJP, a także nazwy niektórych cieśnin wokół duńskich wysp:

---

45 Jerzy Duma omówił tę grupę przymiotnikowych hydronimów na przykładzie form *biały* i *czarny* (zob. Duma 2003).

Wielki Bełt, *Mały Bełt*). W omawianej grupie nazw można umieścić także *Cieśniny Wieprzy*, *Kanał Sandalyi* i *Ślazową Zatokę* (*ślaz* to inaczej ‘malwa’; por. nazwy miejscowości: *Ślazy* SGKP, *Ślazewo*, *Ślazowo*). Informują one o różnorodności obiektów nazewniczych tej klasy onimów w świecie przedstawionym analizowanych utworów, poza tym ich formy nie odbiegają od tradycyjnych autentycznych hydronimów.

Nazwy karczem i gospód, przez jednych badaczy zaliczane do mikrotoponimów, przez innych zaś włączane do szeroko ujmowanych chrematonimów (Breza 1998, s. 343–361), w świecie przedstawionym są nazwami znaczącymi, mówiącymi. Informują o charakterze denotatu i przez odpowiednio dobrane słownictwo wprowadzają koloryt lokalny, np.: *Pod Karaskiem*, *Pod Wesołym Turem*, *Popod Szczurakiem* (Szczurak lub zwierzołak to odmienna rasa stworzeń w Krainach Wewnętrznego Morza). Są to typowe, jak na nazwy karczem, formy gramatyczne sprowadzone do struktury wyrażenia przyimkowego, jakie pojawiały się już wcześniej w literaturze – por. np. gospodę pod *Lutym Turem* w *Krzyżakach* Henryka Sienkiewicza czy *Pod Rozbrykanym Kucykiem* we *Władcy Pierścieni* Johna Ronalda Reuela Tolkiena. O takich nazwach terenu miejskiego Kwiryna Handke pisze, że są one „potoczne, obiegowe, wartościujące, ekspresywne, […] pozbawione znamion oficjalności” (Handke 1993, s. 43). Nazwy są tu więc narzędziem ekspresji. Jak pisze Władysław Miodunka, nazwy karczem złożone z wyrażeń przyimkowych „służyły bliższemu określeniu położenia karczmy w terenie. W tym celu wybierano znany obiekt koło karczmy i przy pomocy wyrażenia przyimkowego określano położenie karczmy w stosunku do tego obiektu” (Miodunka 1968, s. 90).

Z nazwami geograficznymi łączą się powieściowe etnonimy, których w zebranym materiale nie ma zbyt wiele. Jest to kolejna grupa nazw regularnych w tym sensie, że są utworzone od toponimów za pomocą przyrostków charakterystycznych dla tej klasy nazw, np. *Turznianin* – pochodzi z Turznii, *Pomorcy* – z Pomortu, *Spichrzanie* zamieszkują Spichrzę, a *Zwajcy* (w l.p. r.ż. *Zwajka*) – Wyspy Zwajeckie. Tworząc tę nazwę, autorka po raz kolejny odwołuje się do zasobu leksykalnego staropolszczyzny: *zwajca* to inaczej *zwadca*, *zwadźca* lub *zwadziec* ‘człowiek zwadliwy, kłótnik, wichrzyciel, awanturnik’ (SW). W świecie powieściowym poznajemy jednak niewielu Zwajców i trudno powiedzieć, czy – jako społeczność – odpowiednio przez ten leksem są oceniani. Za Zwajkę uznana jest na przykład Szarka, główna bohaterka przedstawiona w dobrym świetle, choć – jak na Zwajkę przystało – nie rozstaje się ze swoimi mieczami, sztyletami i gwiazdkami, którymi zabija przeciwstawiających się jej wojowników. Wśród tej grupy nazw są także formy w liczbie mnogiej z przyrostkiem *-scy* lub *-ccy*, np.: *Żalniccy* (por. *Żalniki*), *Kopienniccy* (por. *Kopienniki*), *Skalmierscy* (por. *Skalmierz*, ale też: *Skalmierczycy*, *Skalmierka*, *Skalmierczyk*) i *Zwajeccy* bądź *Zwajecki*.

Niektóre powieściowe etnonimy znajdują się w grupie językowo obcych nazw, np.: *Norhemne* (nomadzi z południowych plemion, łupieżcy) i *Servenedyjki* – znane Twardokęskowi z Przełęczy Zdechłej Krowy, oddające cześć własnej bogini – Delajati. *Servenedyjki* to inaczej „południowe wojowniczki", wynajmowane do pilnowania porządku w Spichrzy. Neologizm ten prawdopodobnie nawiązuje do łac. *servus* 'sługa, niewolnik' (w r.ż. *serva*) albo do nazwy *Wenedowie*, ale nie tylko: dociekliwy czytelnik zauważy też związki formy *Servenedyjki* ze współczesnymi obcymi wyrazami w znaczeniu 'służyć': wł. *servire*, fr. *servir*, ang. *serve*, powstałymi od wspomnianego leksemu łacińskiego. Servenedyjki odmalowane są bowiem jako waleczne kobiety przyzwyczajone do bitew, służące pewnym ideom i swej sprawie.

Nazwy geograficzne sprawiają, że nieznane dotąd krainy stają się dla odbiorcy tekstu artystycznego rzeczywistością odkrytą. Właściwe ich odebranie zależy od istnienia wspólnoty wyobraźni między twórcą i czytelnikiem. W podobny sposób opisywana jest fantastyczna kraina we *Władcy Pierścieni* Tolkiena – głównie poprzez deskrypcje w funkcji onimów, np. *Góry Mgliste*, *Góry Księżycowe*, *Helmowy Jar*, *Dolina Zachodniej Bruzdy*, *Zaklęta Kotlina* i inne. Większość nazw geograficznych w powieściach Brzezińskiej odnosi się do apelatywnej warstwy języka, w związku z czym – niezależnie od tego, czy jesteśmy w stanie odczytać ich motywację topograficzną – „nazwy informują o charakterze nazwanego tak obiektu, o jego wyglądzie, kształcie, wskazują na pełnioną przezeń funkcję, innymi słowy charakteryzują dany obiekt" (Kopertowska 2000, s. 61). Typ nazewnictwa literackiego, którego znamienną część stanowią anojkonimy, przypomina dawne (np. XIV–XV-wieczne) akty onomastyczne, często wyzyskujące dwuimienne formy nazewnicze ze specyficzną funkcją *adiectivum* w tych konstrukcjach (Pleskalová 2000, s. 191). Z kolei nazwy obce spełniają jeszcze inne zadanie, podkreślając niezależność stworzonego świata wobec realnej rzeczywistości – z tej perspektywy możemy oceniać status nazw własnych i ich denotatów: autentyczne toponimy w powieściach nie wskazują autentycznych desygnatów.

Powyższy przegląd nazw własnych wykazuje, że onimia w dziełach Anny Brzezińskiej składa się z typowych rodzimych form: nazwy osobowe, geograficzne czy etnonimy to struktury występujące w polskich słownikach lub zawierające podstawy słowotwórcze rejestrowane w leksykonach. Wśród onimów znaczną część stanowią staropolskie leksemy, zatem stworzona przez pisarkę kraina odpowiada scenerii fantasy kojarzącej się z wydarzeniami umieszczonymi w quasi-średniowiecznych czasach. Taki dobór nazw własnych niesie ze sobą interpretacyjne konsekwencje: przy głębokiej odmienności świata przedstawionego fantasy epickiej ogół nazw analizowanego cyklu (nawet obcych, budowanych jednak według znanych schematów) włącza się w nurt realistyczny onimii literackiej (Kosyl

1993, s. 68–76). Nurt ten natomiast nie zaprzecza istnieniu świata fantasy, ponieważ świat ów – jak pisze Tolkien – zrodzony jest z wyobraźni i fantazji, która jest umiejętnością „takiego wyrażenia wytworów wyobraźni, aby cechowała je spójność właściwa dla rzeczywistości", gdyż „fantazja to działanie racjonalne, nie zaś irracjonalne" (Dziadkowiak 2011, s. 23). Najbardziej liczną grupą nazw są właśnie onimy realistyczne, tworzone w procesach derywacyjnych przy uwzględnieniu typowych i produktywnych sufiksów. Drugą grupą nazw są formy obcojęzyczne, pojawiające się wśród antroponimów, toponimów (sporadycznie) oraz w imionach bogów, którym jednak towarzyszą rodzime przydomki. Onimy analizowanych powieści są na tyle „udziwnione", by reprezentować świat obcy naszej rzeczywistości (fantastyczny) i na tyle „swojskie", by odbiorca mógł ten świat zrozumieć i go zaakceptować (por. hipokorystyki, nazwy autentyczne, popularne zoonimy: *Krasula* – nazwa krowy, apelatywy w funkcji imion). Obce *nomina propria* występują więc obok polskich, realizując zasadę wymieszania elementów nazewniczych pod względem językowego pochodzenia. Obiekt, którego dotyczy nazwa polskiej proweniencji, może być w tym świecie usytuowany blisko innego obiektu z przypisanym mu onimem pochodzącym z innego języka, np. *Orrth*, jedna z północnych wysp, leży blisko *Grodów Czerwienieckich*. Współwystępowanie różnych pod względem pochodzenia językowego nazw własnych odpowiada zasadzie harmonii świata przedstawionego i równouprawnienia wszelkich stworzeń powołanych do życia w opisywanym typie przestrzeni. Odpowiada też pewnemu dualizmowi fantastycznej przestrzeni, który mógłby być określony przez kategorię „swojskie–obce", zarówno w świecie przedstawionym, jak i w opisującym ten świat nazewnictwie: dlatego inny charakter ma onimia Śródziemia dotycząca krainy *Shire*, w której niewiele było wydarzeń naruszających jej stabilizację, wioska *Hobbiton* oraz *Bag End*, mieszkanie rodziny Bagginsów, a inny wydźwięk nazewnictwa literackiego dostrzegamy w egzotycznie brzmiących mianach pozostałych krain, będących we władaniu elfów, krasnoludów czy Saurona. W epickiej, mitopoetycznej fantasy Tolkienowskiej wszystkie byty są równe i wszystkie języki, którymi te stworzenia się posługują, są ważne. Formy imion różnych istot stanowią ciekawe reprezentacje i symbole tego złożonego świata i przypisanych mu „języków". Rozmaitość onimicznych struktur w cyklu o zbóju Twardokęsku pozwala wysoko ocenić kreację nazewniczą Anny Brzezińskiej, której udało się za pomocą nazw własnych dotrzeć do natury Niebezpiecznej Krainy, Królestwa Czarów z eseju *O baśniach* (Tolkien 2000a).

2. NAZEWNICTWO FANTASY HISTORYCZNEJ

Jedną z ciekawszych odmian analizowanej w tej pracy konwencji jest tzw. fantasy historyczna, zlokalizowana właściwie na obrzeżach gatunku, którego ta praca dotyczy, zawierająca cechy powieści historyczno-fantastycznej: przedstawione i interpretowane przez autora związki przyczynowo-skutkowe zaistniałe w historii zazębiają się w tym typie utworów z elementami fantastyki, tj. ingerencja sił nadprzyrodzonych, magia, bogowie współwystępujący z ludźmi itp. Tej odmiany fantasy nie można jednak uznać za utwór w pełni egzomimetyczny, jakim jest na przykład wielokrotnie już wspominany *Władca Pierścieni*, w którym „rzeczywistość mimetyczna przywołana jest jedynie w formie ekwiwalentu, przez zapewnienia autora we wstępie, iż dzieło jest przetłumaczoną przez niego trawestacją starych kronik i pamiętników" (Trębicki 2009, s. 58). W fantasy historycznej mimetyzm jest do udowodnienia, można go wskazać za pomocą rozmaitych elementów struktury dzieła literackiego, bez przywoływania tworzonych przez autora kronik, pamiętników, listów czy innych wymyślonych „dokumentów", najczęściej odnajdując pewne fakty historyczne w fabule opowieści (lub tylko dostrzegając ich ślady w narracji, monologach i dialogach bohaterów) oraz dzięki realistycznym lub autentycznym nazwom własnym. Zarówno powieść egzomimetyczna, jak i fantasy historyczna pragną udowodnić istnienie swojego świata przedstawionego. Pierwsza z tych konwencji oprócz logicznie ułożonych parametrów czasowo-przestrzennych wyzyskuje takie „pomoce", jak drobiazgowo niekiedy sporządzone mapy krain, kontynentów czy Ziemi lub na przykład równie dokładnie przedstawione drzewa genealogiczne wybranych rodów. Tego typu dodatki znajdziemy również w trylogii Johna R.R. Tolkiena, który „nie tylko uzgodnił ze sobą historyczne wspominki rozsiane w książce. Ale przede wszystkim dodał appendix zawierający kalendarium kilku tysięcy lat, setek postaci, tysiąca wydarzeń i wojen. Opracował rodowody, podał najzupełniej serio informacje o powstaniu i historii wielu plemion ludzkich i nieludzkich" (Kuncewicz, s. 135).

Druga powieściowa odmiana – fantasy historyczna – przypomina środkowo- i południowoamerykański realizm magiczny, który rozwinął się z tendencji estetycznej ukształtowanej w latach 20. XX wieku w Niemczech. Badacze prozy realizmu magicznego dostrzegają w niej bardziej dogłębną analizę rzeczywistości oraz silne związki z historią, „rozumianą zarówno jako *res gestae*, tj. zespół konkretnych wydarzeń historycznych, jak i jako *rerum gestarum*, tj. narracji historycznej opowiadającej o tych dziejach" (Lemann 2007, s. 63). Utwory utrzymane w tej konwencji odwołują się do wyobraźni, do niezwykłości i cudowności, nawiązują do legend, przekazów, mitów i tradycji, zazwyczaj jednak charakteryzują się osa-

dzeniem akcji i przygód bohaterów z motywem *quest* w realnej rzeczywistości (historycznej). Formą *mimesis* jest tu wyrażanie, naśladowanie i odgrywanie rzeczywistości, a świat przedstawiony jest analogiczny względem niej, „pomimo że nie obowiązuje w nim racjonalna motywacja oparta na logice przyczynowo-skutkowej", gdyż to świadomość mityczno-magiczna wpływa na związek między światem przedstawionym a rzeczywistością (Tokarz 2007, s. 12).

Zestawiony niżej materiał badawczy pochodzi z tego typu utworów, które Natalia Lemann włącza do epickiej historiografii współczesnej prozy polskiej (Lemann 2008). Autorka zauważa, że od połowy ubiegłego wieku zmieniło się ujmowanie historii, tradycyjne filozoficzne myślenie na temat tej dziedziny, ale też prawdy i źródeł historycznych, „pojmowanych dotąd jako nienaruszalne i w pełni wiarygodne nośniki faktów historycznych" (*ibidem*, s. 5). Chociaż „myślenie historyczne" w takich opowieściach ulega pewnej rewizji ze względu na istnienie wspomnianych mitów i cudowności, onimiczny leksykon tekstów literackich przybiera kształt nazewnictwa typowego, realistycznego bądź autentycznego, pełniącego funkcje pragmatyczne. Przestrzeń fantasy historycznej budowana jest ponadto przez odpowiedni nastrój, np. grozy i tajemniczości.

Wśród miłośników fantastyki popularne są opowieści, które nawiązują do wielkiej przeszłości Polski, zwłaszcza gdy dotyczą Kresów, przywołując dawne historie, fakty, legendy, podania i wierzenia Polaków i Ukraińców. Wyzyskujące miejscami poetykę grozy opowiadania Jacka Komudy zebrane w książce pod tytułem *Opowieści z Dzikich Pól* (1999) rozgrywają się w Rzeczypospolitej szlacheckiej na XVII-wiecznych Kresach Wschodnich oraz w Moskwie (w opowiadaniu *Veto*). Fantastyka w tym cyklu jest podkreślona występowaniem czarów, duchów, umarłych jeźdźców, którzy niekoniecznie dobrze życzą istotom ludzkim z krwi i kości, a niektórym nawet wręczają cyrografy; jest to dziwny i czasem straszny świat, do którego wkracza nieproszony słynny Boruta z Łęczycy[46], ale też inne upiory, diabły czy wije. „Pierwsza szabla polskiej literatury. Szlachcic z przekonania, historyk z wykształcenia, pisarz z profesji"[47] – Jacek Komuda – zadbał o odpowiedni klimat swych utworów, o konkrety historyczne w opisach niektórych miejsc, postaci, jak również prowadzonych bitew, potyczek i wojen. Jako mistrz pióra wydarzenia rozgrywane na Kresach przedstawia niezwykle ciekawie, posługując się archaizacją językową. Mimo tych elementów poetyckich jego dzieł niektórzy czytelnicy mogą mieć problem z ustaleniem przynależności gatunkowej różnych utworów

[46] Diabeł Boruta (postać fikcyjna), bohater łęczyckich legend, zamieszkujący podziemia zamku w Łęczycy, pojawiał się w różnych miejscach pod rozmaitymi postaciami: jako ptak na łąkach i moczarach, wielka ryba z rogami w wodach Bzury, czarny koń nocami galopujący po polach oraz jako sowa.

[47] Zob. informacje o autorze na okładce jego książki *Czarna szabla*, Lublin 2011.

J. Komudy. Sam pisarz twierdzi, że jest to fantastyka, a nie powieści historyczne: fantastyka „była ważną częścią wizji świata ludzi żyjących w epoce renesansu i baroku. Człowiek z XVII wieku naprawdę wierzył w diabły, czarownice, astrologię i alchemię, a ja chciałbym jak najwierniej przedstawić jego światopogląd i właśnie w tym celu sięgam po motywy fantastyczne”[48].

Na okładce *Opowieści z Dzikich Pól* pojawia się informacja wprowadzająca czytelników w ogólną tematykę opowiadań: „Akcja rozgrywa się w realiach systemu Dzikie Pola”. *Dzikie Pola* istotnie są wydaną w 1997 roku sarmacką grą fabularną (RPG), opisującą „czasy dawnej Rzeczypospolitej szlachetnie urodzonych panów braci”, której współautorem jest J. Komuda (pozostali autorzy to Marcin Baryłka i Maciej Jurewicz).

Opowieści… to zbiór o ciekawej konstrukcji – chociaż historie opowiadane przez szlachciców nie mają związku fabularnego, spięte są jednak klamrą, za którą uznać można miejsce snucia tych opowiadań, czyli gospodę pod Trembowlą[49]. Każde z opowiadań, przedstawiane przez wchodzących do tajemniczej karczmy szlachciców, ma swój własny tytuł. Wysłuchuje ich kawaler *Bertran de Coussy*, „zacny Francuz”, który „przyjechał tutaj z Francyjej, żeby Rzeczpospolitą opisać” (ODP, s. 11). Najprawdopodobniej autor nawiązuje do postaci Francuza pochodzącego z Normandii, Guillaume’a Le Vasseur de Beauplana, piszącego niegdyś *Opis Ukrainy, którą tworzą liczne prowincje Królestwa Polskiego leżące pomiędzy granicami Moskowii i Transylwanii…* (zob. Wójcik 1960). Kawaler de Coussy z utworu J. Komudy robi natomiast zapiski do dzieła *Opisanie Królestwa Polskiego i Litwy*. W opowieściach panów braci pojawiają się zatem nazwy znane z czasów powstań kozackich, ale też wojny polsko-rosyjskiej z I połowy XVII wieku oraz echa sejmu grodzieńskiego i drugiego rozbioru Polski.

Nazwy geograficzne cyklu stanowią zbiór onimów autentycznych, wskazując miejsca akcji. Zdecydowana większość autentycznych form pełni więc w utworze podstawową funkcję lokalizacji w czasie i w przestrzeni, np.: *Bar*, *Batoh*, *Boh*, *Bracław* i *Bracławszczyzna*, *Dniepr*, *Dniestr*, *Dublany*, *Grodno*, *Kamieniec*, *Kłuszyn*, *Krzemieńczuk*, *Lwów*, *Łęczyca*, *Multany*, *Rawa*, *Ruś Czerwona*, *Sicz*, *Smoleńsk*, *Sołonica*, *Trembowla*, *Wołoszczyzna*, *Zadnieprze* i inne. Nie wszystkie nazwy geograficzne (toponimy, choronimy, hydronimy itp.) wskazują miejsca akcji, niektóre pojawiają się w tle snutych przez szlachciców historii (np. *Luwr*, *Paryż*, *Lotaryngia*), za-

---

48 Zob. wywiad z Jackiem Komudą, który w imieniu wirtualnej „Katedry” przeprowadził Daniel „Vampdey” Elkader: http://katedra.nast.pl/artykul/2057/Wywiad-z-Jackiem-Komuda/ (dostęp: 18 sierpnia 2015).

49 Większość gier (RPG) zawiera spotkania w karczmie. Jest to niezwykle istotne miejsce spotkań postaci prowadzonych przez graczy: wędrowców, herosów i różnych innych bohaterów oraz ich wierzchowców.

wsze jednak onimy odpowiadają warstwie tematycznej utworu, wpisując się w kontekst. Opowiadanie *Veto* dotyczy zdobywania Moskwy przez wojska polskie, dlatego też rozgrywaną akcję możemy sytuować w tym właśnie miejscu, zwłaszcza że w utworze pojawiają się dokładne opisy różnych części miasta, *Kremla*, domostw *Kitajgorodu*, bohaterowie wspominają rzekę *Moskwę*, *Granitową Pałatę*, *Spaskie Wrota* i *Błagowieszczański Sobor*. Opowieść trzecia przedstawia przygody pana Dydyńskiego z *Rusi Czerwonej*, który krąży po *Mazowszu*, a w kolejnych częściach cyklu przygody postaci literackich rozgrywają się na *Rusi Czerwonej* w okolicach *Dniestru*, w *Krzemieńczuku*, na *Sinych Wodach*, na *Zadnieprzu*, w drodze z *Multan* do *Lwowa*, w *Kamieńcu* czy w drodze do *Tykocina*. Nazwy geograficzne służą również identyfikacji bohaterów, np. *Jan Krasicki z Krasiczyna*, *bracia Rosińscy z Teleśnicy*.

Ukraina jest specyficznie postrzegana przez podróżujących polskich szlachciców: „Ukraina – owa ziemia obiecana dla szlachty, ciągnącej tu tłumnie ze wszystkich stron Rzeczypospolitej – od wieków była krainą wojen i krwi, magii i czarów. Wszystko tu było możliwe. Wszystko mogło się zdarzyć" (ODP, s. 175–176). W magicznym świecie oczom czytelnika mogą objawić się takie stworzenia, jak złoty wij (por.: „dla Rusina z Ukrainy wij – święta rzecz", ODP, s. 188), upiory czy utopce, np. potopieni w Dnieprze przez Lachów Tatarzy, którzy obudzeni wyciągają ręce spod lodów na rzece, by wciągnąć pod nie konie i ludzi przeprawiających się na drugi brzeg. W świecie tym doskonale jest też znany *Borucki vel Boruta z Łęczycy herbu Nowina*. Diabeł ów pojawia się jako polski szlachcic, zawsze w stroju szlacheckim, w kontuszu, przy karabeli i doskonale wtapia się w otoczenie, podjudzając panów braci do zła i gorszących czynów. Stąd może tak wiele nieprzystojnych zachowań wśród Sarmatów – warcholstwo i pijaństwo – które to cechy pojawiają się w sąsiedztwie form nazewniczych podczas identyfikacji postaci: „Konstanty Komarnicki, znany rozbójnik", „Piotr Borejko, kasztelan zawichojski, największy pijanica w Rzeczypospolitej!", „Jakub Krzesz, znany banita i infamis", „Imć pan Tomasz Łahodowski słynął w Ziemi Przemyskiej jako warchoł", „pan pułkownik Ludwik Poniatowski był znanym łupieżcą i banitą", a Konrad Badowski, pisarz ziemski lubelski to „największy pijanica z lubelskiego!".

Literackie postacie opowiadań obdarzono mianami realistycznymi bądź autentycznymi, zgodnymi ze średniopolskim systemem antroponimicznym, por.: *Serafin Muraszko*, *Jan Kunicki*, *Jacek Ostrzycki*, *Marcin Mieleciński*, *Jan Niewiarowski*, *Krzysztof Wilamowski*, *Dominik Wolski*, *Szczawiński*, *Mirosz*, *Pakosz*. Wspominani w opowieściach bohaterowie często mają nazwy autentyczne, a biorąc pod uwagę konteksty wypowiedzi, w których antroponimy te występują, denotaty tych nazw możemy uznać za autentyczne postaci historyczne, np. *Mikołaj Zebrzydowski*, *Stanisław Stadnicki „Diabeł z Łańcuta"*, *Łukasz Opaliński*, *Zamoyski*, *Chodkiewicz*, *Juraszko Chmielnicki*, *Pawluk*, *Semen Nalewajko* i inne.

Antroponimy pełnią funkcję socjologiczną, wskazując na pochodzenie społeczne postaci: por. „nobilitowane" nazwiska z sufiksem *-cki*, *-ski* jako formy przeważające wśród warstwy uprzywilejowanej oraz nazwiska równe apelatywom, np. karczmarz *Tomasz Wola*, kupiec *Chwościk*, dobosz *Jaśko Bończa*. Nazwy osobowe informują również o pochodzeniu społecznym i narodowym bohaterów, np. *Hamszej*, *Czebej* (Lipkowie), *Mircza* (Wołoszyn), *Fyłyp*, *Iwan Koreła* (Kozacy), *Moszko Liptak* i *Natan* (Żydzi), *Ułuk* (Tatar), *Znikis* i *Żmogus* (Żmudzini). Zróżnicowaną etnicznie społeczność kresów Rzeczypospolitej podkreślają też etnonimy: *Czerkasi*, *Dończy*, *Ormianie*, *Niżowiec*, *Zaporożec*, *Moskwicin* i inne.

Znakiem epoki są nazwy herbów, np. *Nałęcz*, *Nowina*, *Śreniawa*, *Lubicz*, *Awdaniec*. Wszystkie znajdują swój wizerunek i opis w *Księdze herbowej rodów polskich* Juliusza hrabiego Ostrowskiego z 1902 roku (forma *Awdaniec* widnieje tu jednak pod postacią *Abdank*). W analizowanych opowiadaniach herbami posługują się najczęściej wymyślone postacie literackie, a więc ich związek z danym zawołaniem jest raczej umowny, np.: *Jan Tuszyński* posługuje się herbem *Nałęcz*, herbarz zaś informuje, że znakiem tym posługiwali się przedstawiciele innych rodów polskich. *Śreniawa* (lub *Szreniawa*) z kolei – tak jak w rzeczywistości – przypisana jest *Stadnickim*.

Z obrazem życia gospodarczego, obyczajowego i towarzyskiego ściśle łączy się historia przydrożnych karczem, które służyły podróżnym podczas długich wypraw. Można było w nich odpocząć i zaspokoić głód, ale też uczestniczyć w spotkaniach, biesiadach czy naradach. Nazwy tych obiektów – o czym była mowa w poprzednim rozdziale – cechuje kostnienie struktur językowych: powiązane są one z wizerunkiem umieszczanym nad drzwiami gospody lub z antroponimami, od których powstały, dlatego też ich formy zaczynają się najczęściej od przyimków *u* lub *pod*: *„U Matjasza"*, *„Pod Złotym Smokiem"*, *„Pod Szablami"*. Nazwa karczmy *„Pod Wesołym Wisielcem"* wydaje się zarówno wyrazistym znakiem ekspresywnym na tle innych nazw własnych tej klasy, jak i znakiem, którego właściwość wynika z jego sekundarnej funkcji semantycznej (zob. Skubalanka 1972, s. 130) – por. rzeczownik *wisielec* obok przymiotnika *wesoły*.

Przeglądając nazwy własne takich utworów, jak zbiór opowiadań Jacka Komudy, dochodzimy do wniosku, że nie ma większych różnic między analizowaną tu onimią i warstwą proprialną powieści historycznych. Różnice dostrzegalne są w konstrukcji świata przedstawionego – w cyklu Jacka Komudy występuje fantastyka, która jest „specyficznym sposobem interpretacji realności. Wyjaśnia tę realność inaczej, zaskakująco […]. Ale silna pozostaje zawsze jej zależność od rzeczywistości realnej" (Konopka 1986, s. 417). Nazewnictwo *Opowieści z Dzikich Pól* tę zależność potwierdza, a teksty opowiadań, w których analizowane onimy występują, opisują krainę niezwykłą, piękną i groźną, z rozsianymi w niej kurhanami, mogi-

łami, miejscami braterskich pojedynków i echem brzęku szabel. Autor *Opowieści…* pokochał kulturę staropolską, czytał *Pamiętniki* Jana Chryzostoma Paska, jak również inne teksty staropolskie i monografie historyczne na temat wydarzeń i okresu, którego w analizowanych opowiadaniach dotyczy literacki pomysł pisarza. W jednym z wywiadów J. Komuda, opisując swój proces twórczy, zastrzega, że nie trzyma się niewolniczo wydarzeń historycznych: „Fabuła moich utworów często jedynie bardzo luźno opiera się na wydarzeniach z przeszłości, a całe moje przekopywanie się przez źródła i opracowania służy temu, aby stworzyć dla moich bohaterów wiarygodne i pełne detali tło historyczne. Aby czytelnik naprawdę był w stanie przenieść się duszą do epoki, o której piszę”[50].

A o wartości mowy polskiej niech zaświadczą słowa skierowane do milczącego Francuza podróżującego po Rzeczypospolitej: „No, co tak siedzisz, Szocie? Nie znasz naszej polskiej mowy? Toż przecież kompan mój od kielicha, uczony kaznodzieja Wojciech Dębołęcki mówił, że i w niebie po polsku mówią, a sam Adam był przecie Polakiem” (ODP 12).

Historie i opowieści związane z terenami położonymi na wschód od Polski to dość popularny temat dłuższych bądź krótszych utworów zamieszczanych w sieci[51]. Jewgienij T. Olejniczak jest autorem opowiadania pt. *Wyspa Mnichów*, w którym jest sporo elementów fantastycznych, choć nazwy osobowe i geograficzne przenoszą czytelnika tego tekstu do konkretnego czasu w historii Rusi – do XIV wieku. Na tle wydarzeń rozgrywanych w wiosce w pobliżu *Wyspy Mnichów* nad *Jeziorem Martwym* (chodzi zapewne o jezioro w granicach dzisiejszej Białorusi, o ile jest tu jakiekolwiek odniesienie do realnej rzeczywistości) pojawiają się informacje na temat *Rusi*, *Moskwy*, *Kremla*, *Litwy*, wspominany jest też *Riazań* (por. miasto w Rosji nad rzeką Oką), a główny bohater wyraża obawy co do spodziewanej wojny z *Ordą Mamaja*. Te autentyczne toponimy (*Wyspa Mnichów* oznacza jednak nieautentyczny denotat, ponieważ raczej nie odsyła do autentycznej greckiej wyspy Athos), przenosząc odbiorcę gdzieś na dawną Ruś, pełnią funkcję lokalizującą i informacyjną. Wśród nazw geograficznych natrafimy też na nazwę terenową *Czarci Las* z jej funkcją deskrypcyjną i semantyczną, wskazującą na wywoływane w ludziach i zwierzętach odczucie strachu w pobliżu tego miejsca: była to okolica przeklęta i wchodziło się w ów las „z duszą na ramieniu”.

---

[50] http://katedra.nast.pl/artykul/2057/Wywiad-z-Jackiem-Komuda/ (dostęp: 18 sierpnia 2015).

[51] Wiele z takich opowiadań nie byłoby odkrytych dla czytelników, gdyby nie strona internetowa Roberta J. Szmidta, polskiego pisarza fantasy i SF, czynnego działacza w polskim fandomie fantastycznym, który zamieszcza w sieci powieści i opowiadania znanych i jeszcze nieodkrytych twórców fantastyki, proponując w ten sposób przygodę z e-książką dla osób zainteresowanych. Zob. http://www.bazaebokow.robertjszmidt.pl/ (dostęp: 10 sierpnia 2015).

W opowiadaniu realizowany jest także plan fantastyczny pod postacią mrocznej wizji przyszłości dla rasy ludzkiej, zagrożonej przez rasę gadzią. Opisane są niszczycielskie działania żmijów, gadów, istot zmiennokształtnych, które chcą zawładnąć światem, zaczynając od spustoszenia miast i wiosek. Ich tajną broń w tej walce stanowią podmieńcy, którzy zajmują miejsca prawdziwych ludzi, zwłaszcza w otoczeniu osób panujących. Zgodnie z zasadą prawdopodobieństwa zamieszczaną w fikcji literackiej autor opowiadania wyzyskuje autentyczne nazwy oraz tworzy realistyczne *nomina propria*: książę *Dymitr Iwanowicz*, kniaź *Olgierd* (por. Olgierd Giedyminowicz, Wielki Książę Litewski od 1341 roku), wojewoda *Dymitr Michajłowicz Bobrok*, bojar *Włodzimierz Andriejewicz Kusakow*, igumen *Sergiusz* (por. ihumen Sergiusz Radoneski, błogosławiący wojska wyruszające przeciw Mamajowi), mongolski szaman *Dajan*, *Anna Kusakowa*, *Wasyl*, *Fiodor*, *Duńka*, etnonim *Tatarzy*. Z postacią Sergiusza z Radoneża wiąże się również nazwa cerkwi występująca w *Wyspie Mnichów*, monaster *Zaśnięcia Matki Bożej*, gdyż istotnie na Wzgórzu Makowieckim (na północny wschód od dzisiejszej Moskwy) ihumen Sergiusz zbudował pierwszą drewnianą cerkiew. Trudno powiedzieć, czy w tło kontekstowe wojen z Tatarami wpisuje się także imię głównego bohatera: *Varnas*, które być może nawiązuje do toponimu *Warna* – nazwy portu nad Morzem Czarnym w północno-wschodniej Bułgarii, miasta w XIV wieku zdobytego przez Turków i splądrowanego przez Tatarów Złotej Ordy (1399). Nosiciel nazwy *Varnas* inaczej jednak wyjaśnia pochodzenie swego imienia: „W moich rodzinnych stronach, na Litwie, tak się mówi na kruka. To z powodu moich czarnych włosów". Osobliwą nazwą własną jest *Egle*, imię żmija, który występował pod postacią pięknej jasnowłosej kobiety, przybierającej następnie kształt młodzieńca, a na końcu wstrętnego gada. Imię *Egle*, „niepasujące" do pozostałych onimów z opowiadania, wskazuje na odmienność tej klasy istot.

Jewgienij T. Olejniczak przywołuje wydarzenia z historii Rusi: autentyczne antroponimy i toponimy odpowiadają nazwom osób i miejsc występujących w średniowiecznym ruskim poemacie *Zadońszczyzna* opisującym bitwę na Kulikowym Polu pomiędzy wojskami ruskimi i tatarską Złotą Ordą we wrześniu 1380 roku (zob. *„Słowo" Sofoniusza z Riazania*: Jakubowski, Łużny 1971). Dzieje Słowiańszczyzny zajmują więc poczesne miejsce w historycznych zainteresowaniach twórców powieści i opowiadań analizowanego tu podgatunku fantasy. Możemy zastanawiać się nad źródłami, z których autor korzystał, tworząc tło kontekstowe dla wydarzeń swojego opowiadania, wydaje się jednak, że zna on książkę Leszka Podhorodeckiego pt. *Kulikowe Pole 1380*[52].

---

52 Wydanie I Wydawnictwa Obrony Narodowej, Warszawa 1986, wydanie II wydawnictwa Bellona, Warszawa 2008.

Przykładem przenikania się w konstrukcji utworu dwóch różnych poetyk (powieści historycznej i fantastycznej) jest również cykl powieściowy Andrzeja Sapkowskiego, nie ten jednak, który rozsławił twórczość polskiego mistrza gatunku, czyli „wiedźmińska" saga, lecz tak zwana „trylogia husycka": *Narrenturm* (2002), *Boży bojownicy* (2004) i *Lux perpetua* (2006). Pisarz tworzy tu „epicki, dwuchronologiczny dyskurs historyczny, opowiadający zarówno o przeszłości, jak i teraźniejszości. Efekt ten osiąga Sapkowski między innymi przez chwyt instrumentacji gatunkowej (odwołanie do pikareski), co owocuje renarracją wokół mitu rycerstwa średniowiecznego i powiązanym z nim obrazem «historii zerwanej z łańcucha», jako domeny okrucieństwa i destrukcji" (Lemann 2008, s. 37). Pikareska to inaczej powieść łotrzykowska lub romans awanturniczy, w którym opisano przygody inteligentnego, pomysłowego i przebiegłego włóczęgi-oszusta na tle satyrycznie ukazanego obrazu epoki. Cykl ten, włączając się w postmodernistyczny dyskurs o historii i współczesności, znajduje wyraz w kompilacji gatunków i stylów, „stając się przedziwną mozaiką, tekstowym labiryntem, w którym czytelnik może pobłądzić, o ile nie zauważy autorskich drogowskazów" (*ibidem*, s. 141). Dalej Natalia Lemann pisze też, jakie są cechy fantasy historycznej w ujęciu twórcy Wiedźmina. Jeśli chodzi o gatunki, w cyklu wyróżniamy: elementy kroniki, rot, zeznań sądowych, romansów rycerskich, opowieści pikarejskiej; narracja pierwszoosobowa miesza się tu z trzecioosobową, opowiadający nakładają maski XV-wiecznych pseudokronikarzy, a suchy styl kronikarski zderza się z bardzo dynamicznymi opowiadaniami (*ibidem*, s. 141).

Tłem wydarzeń w omawianych utworach są wojny husyckie (lata 1425–1434, poszerzone o lata 1435–1440), a tematem opowieści – przygody głównego bohatera, Reinmara z Bielawy, zwanego Reynevanem. Porównując oba cykle A. Sapkowskiego (o Wiedźminie Geralcie i Reynevanie), można wskazać między nimi pewne podobieństwa i różnice. Podobieństw jest mniej: ograniczone są do stylu, w którym znajdziemy satyryczne podejście do rzeczywistości, swoisty humor, trochę ironizowania lub nawet sarkastycznego języka, a także do konstrukcji utworów składających się na te cykle, np.: wielowątkowość, napięcia akcji, sprawne tempo rozgrywanych wydarzeń, nawiązania kulturowe czy indywidualizacja postaci literackich. Przedstawiane tu powieściowe sagi różnią się od siebie typem fantastycznej opowieści: obie co prawda zawierają elementy fantasy przygodowej, bohaterskiej i humorystycznej, jednak – analizując czas, przestrzeń, opisywane wątki, motywy, główną postać itp. – należy stwierdzić, że utwory o Geralcie z Rivii zbliżają się do odmiany epickiej i jej egzomimetycznego świata, niedającego się porównać z realną przestrzenią, natomiast trylogia husycka do takiej realnej rzeczywistości oraz faktów historycznych świadomie nawiązuje: akcja w cyklu husyckim rozgrywa się w XV wieku na terenie Śląska, a z wątkami historycznymi powiązane są fan-

tastyczne, zwłaszcza wtedy gdy magia ingeruje w świat realny (trylogię zaliczamy więc do fantasy historycznej). Zróżnicowane są też główne postacie: Geralt wydaje się bohaterem bardziej dojrzałym, roztropnym i walecznym (jak w fantasy heroicznej), podczas gdy Reinmar z Bielawy przypomina bohatera powieści łotrzykowskiej: jest lekkomyślny, naiwny, nieszanujący powszechnie przyjętych obyczajów, przeżywa wiele nieprawdopodobnych przygód, ma skłonność do wpadania w tarapaty, z których zazwyczaj wychodzi obronną ręką, a o sobie mówi: „jestem błaznem największym. Królem durniów, marszałkiem głupków, wielkim przeorem zakonu kretynów" (N, s. 336). Nie zważając na pewien schemat w kreacji takiego bohatera romansu awanturniczego, niektórzy krytycy wytknęli A. Sapkowskiemu przedstawioną wyżej charakterystykę postaci: „Oto wada pierwsza – główny bohater. Głupek. Nie, nie błazen – wtedy byłby śmieszny. Nie jest to również porywczy, gnający za odruchami serca młodzian, którego szlachetna porywczość rozczula i nieco pociąga. Jest to czysty, ledwo myślą muśnięty, wysokiej wody i czystości brylant głupoty" (Remiezowicz 2002). Tak zła ocena konstrukcji bohatera wynika chyba z niezrozumienia poetyki dzieła.

Powieści zaliczane do cyklu husyckiego zawierają także pewne wyznaczniki fantasy humorystycznej. Poszczególne tomy sagi można oceniać jako utwory żartobliwe, utrzymane w innym tonie niż trylogia Henryka Sienkiewicza, na co zwracają uwagę niektórzy teoretycy literatury: „forma fantasy historycznej jest efektem przyjęcia bliskiej Parnickiemu formuły pisania historii bez dydaktyzmu i pokrzepienia serc" (Lemann 2008, s. 145). Interesujące jest, że autorzy dzieł omawianych w tym miejscu pracy świadomie nie nawiązują do powieści historycznej typu Sienkiewiczowskiego, niektórzy nawet *Trylogii* publicznie wydają złą ocenę, jak np. Jacek Komuda: „postanowiłem stworzyć coś zupełnie innego niż Sienkiewicz, chciałem odejść od jego wyświechtanych schematów i arcypatriotycznych bohaterów. Bo mam już dość powtarzanego w kółko do znudzenia Skrzetuskiego, Podbipięty, Zagłoby i Wołodyjowskiego […]. Ile czasu można wałkować dzieło sprzed stu dwudziestu lat, napisane w zupełnie innych czasach i w kompletnie innej rzeczywistości historycznej niż dzisiaj? […] I dlatego właśnie włączyłem do moich utworów elementy fantastyczne – aby wyraźnie różniły się one od «Ogniem i mieczem» czy «Potopu»"[53]. Pisarze utworów fantastycznych manifestują zatem zerwanie z odmianą powieści historycznej, której twórcą jest Henryk Sienkiewicz, a u podłoża tej niechęci pojawia się między innymi schematyzm w konstrukcji bohaterów. Warto przy tym nadmienić, że język trylogii husyckiej został wysoko oceniony: „Świetny styl i językowa robota – bezwzględnie. Wszem i wobec można głosić, że Andrzej Sapkowski nadal jest mistrzem pióra i wielkim hetmanem mowy polskiej. Jego dia-

53 http://katedra.nast.pl/artykul/2057/Wywiad-z-Jackiem-Komuda/ (dostęp: 18 sierpnia 2015).

logi i barwne opisy, jędrne, soczyste, smakowite, wpadające w ucho rytmem i słownictwem, rozbawiają i zachwycają od początku do końca" (Remiezowicz 2002).

Trylogia Andrzeja Sapkowskiego, jako przykład prozy fantastyczno-historycznej, w przeciwieństwie do typowych utworów fantasy w duchu Tolkienowskim, zawiera więcej elementów onimicznych świadczących o występowaniu nurtu realistycznego nazewnictwa literackiego obok nurtu semantycznego, groteskowo-ludycznego czy fantastyczno-baśniowego. Funkcje nazw własnych są zgodne z wymienionymi nurtami, przy uwzględnieniu lekkiego przesunięcia środka ciężkości z funkcji ekspresywnej i semantycznej na identyfikacyjno-dyferencjacyjną, socjologiczną oraz lokalizacji w czasie i w przestrzeni. Autor cyklu dla swoich bohaterów tworzy wiele imion realistycznych, wyzyskuje też miana autentyczne należące do autentycznych obiektów. Ciekawy jest opis czasów na początku powieści *Narrenturm* – *nomina propria* stanowią wyraźny łącznik z czasami średniowiecznymi: „Z innych, co w tamte lata pomarli, a o których pamiętam, umarł Ernest Żelazny Habsburg, książę Styrii, Karyntii, Krainy, Istrii i Triestu. Umarł Jan Raciborski, książę krwi piastowskiej i przemyślidzkiej zarazem. Umarł młodo Wacław, *dux Lubiniensis*, umarł książę Henryk, wespół z bratem Janem pan na Ziębicach. Umarł na obczyźnie Henryk *dictus* Rumpoldus, książę Głogowa i landwójt Górnych Łużyc. Umarł Mikołaj Trąba, arcybiskup gnieźnieński, mąż zacny i umny. Umarł w Malborku Michał Küchmeister, mistrz wielki Zakonu Najświętszej Marii Panny" (N, s. 7). Wszystkie antroponimy z tego fragmentu oraz określane przez nie denotaty są autentyczne. Nosiciele tych nazw istotnie żyli w XV wieku, a większość z podanych onimów łączy się z historią Śląska. Takie dające się potwierdzić w leksykonach postacie zazwyczaj nie są bohaterami konstruowanych akcji powieściowych (rycerz Zawisza Czarny wyłamuje się z tego schematu) – są to osoby wspomniane po to, by „udokumentować" życie bohaterów fikcyjnych i przybliżyć świat, w który decyzją autora zostali wpisani. Dlatego pisarz często posługuje się nazwami postaci historycznych (np. *Marcin Luter*, *Mikołaj Kopernik*, *Jan Gutenberg*, *Mikołaj Kuzańczyk*), umieszcza w pseudokronikarskiej narracji swych książek autentyczne nazwy geograficzne określające autentyczne desygnaty, ponadto wyzyskuje legendy i przekazy ludowe, czego przykładem jest sabat czarownic na *Grochowej Górze*.

W fabule powieści pojawia się pewna ilość czechizmów, gdyż akcja *Narrenturm* rozgrywa się także na ziemiach czeskich. A. Sapkowski stosuje również zapożyczenia łacińskie, francuskie, niemieckie i arabskie oraz interesujące z historycznojęzykowego punktu widzenia słownictwo specjalistyczne związane z militariami, ówczesną modą, z różnymi dziedzinami nauki, jak np.: biologia, informacje z herbarza szlacheckiego itp. Wszystkie te czynniki wpływają na wspomniany styl kronikarski, często tutaj podszyty humorem. Należy też wysoko ocenić historyczne przygotowanie Sapkowskiego do napisania omawianej trylogii. W książ-

kowym wydaniu rozmowy krytyka i historyka literatury Stanisława Beresia z autorem *Narrenturm* (nazwanym „wywiadem-rzeką") czytamy o metodach pracy twórczej pisarza i na temat jego rzetelnego przygotowywania informacji historycznych dotyczących ujmowanych w cyklu powieściowym czasu i przestrzeni: „Studiowałem dokumenty, by móc potem pewnych wydarzeń uchwycić się fabularnie" (Sapkowski, Bereś 2005, s. 125). Dokumenty te pozwoliły twórcy dzieła umieścić w tekście tak wiele antroponimów i toponimów z opisywanego okresu historycznego oraz stworzyć nowe miana, odpowiadające autentycznym, czyli realistyczne *nomina propria*. Studiowanie historycznych dokumentów zapewne miało wpływ na brzmienie i pochodzenie wielu nazw własnych w trylogii. Przykładem niech będzie postać kanonika Ottona Beessa, od którego Reynevan otrzymał w darze konia. Najprawdopodobniej autor nie przywołuje tu autentycznej osoby, jednak warto przypomnieć, iż na Śląsku od XIII wieku znana była zamożna rodzina Beessów, która pożyczała pieniądze Piastom opolskim. Z dokumentu z 1399 roku wystawionego w Głogówku znani są Othe, Herbert i Adam Beessowie, a w połowie XV wieku notowani ponadto Michał Beess z Błażejowic i Mikołaj Beess z Rogowa[54].

Dla fikcji realnej czy mimetycznej podstawową funkcją pełnioną przez nazwy własne jest funkcja identyfikacyjno-dyferencjacyjna, w ramach której można omawiać sposoby realizacji graficznej tych nazw, dobór konkretnych jednostek onimicznych składających się na leksykon dzieł. Bohaterowie (postaci autentyczne i nieautentyczne) nazywani są zróżnicowanymi – jeśli chodzi o proweniencję językową – imionami, np.: *Ambroż*, *Adela*, *Anka*, *Czirne*, *Elżbieta*, *Eliszka*, *Izydor*, *Jonatan*, *Kaśka*, *Konrad*, *Matylda*, *Runge*, *Sagar*, *Throst* lub nazwiskami, np.: *Hińcza*, *Huon*, *Kurowski*, *Zaremba*. Formy onimów składają się także z imienia i nazwiska, np.: *Tomasz Alfa*, *Albrecht Barta*, *Tomasz Behem*, *Łukasz Frydman*, *Konrad Kantner*, *Andrzej Kantor*, *Maciej Korzbok*, *Henryk Krompusz*, *Buko Krossig*, *Mikołaj Neumarkt*, *Fabian Pfefferkorn*, *Przemek Opatowski*, *Jordan Orsini*, *Tybald Raabe*, *Wittich Stercza*, *Bolek Wołoszek*, *Jan Żiżka*. Jako nazwiska występują także nazwy herbowe: *Behem*, *Ciołek*, *Korzbok*, w roli imienia odnotowujemy natomiast łacińską formę apelatywną *Institor* (łac. *institor* 'domokrążca'). Funkcję wskazującą, odróżniającą, ale też semantyczną pełnią przezwiska, np.: *Prokop zwany Gołym*, *Jencz von Knobelsdorf zwany Puchaczem*. W średniowiecznym sposobie nominacji charakterystyczne również były rozbudowane onimy z dodatkowymi określeniami identyfikacyjnymi, uwzględniającymi miejsce pochodzenia osoby: *Sybek z Kobylejgłowy*, *Fedor z Ostrogu*, *Woldan z Osin*, *Peregryn z Opola*, *Puta z Czastolovic*, *Jan Czapek*

[54] Informacje te pochodzą z artykułu Ludwika Igálffy-Igály *W sprawie rodów Beess i Bies* (na podstawie dokumentu *Codex diplomaticus Silesiae*), który ukazał się w „Głosie Olesna" w roku 1972. Wersja internetowa: http://www.elvish.org/gwaith/slask/bees.htm (dostęp: 15 sierpnia 2015).

z San, *Jan z Kravarz*, *Piotr z Lichwina*, *Lotar Gersdorf z Łużyc*, *Cezary z Heisterbachu*, *Storek z Gorgowic*, *Oldrzych z Rożemberku*, *Brazda z Klinsztejna*. Postacie literackie, będące nosicielami zebranych tu nazw osobowych, są autentyczne (co można potwierdzić w historycznych dokumentach okresu wojen husyckich) lub są bohaterami stworzonymi przez autora. Postacie główne są fikcyjne, czytelnik jednak odnosi wrażenie ich autentyczności ze względu na bliski ich kontakt z osobami rzeczywistymi, żyjącymi w XV wieku. Dobrym przykładem jest występujący w trzech tomach dzieła *Pomurnik*, którego prawdziwe imię brzmi *Birkart Grellenort*, parający się czarnoksięstwem i nekromancją, zmiennokształtny, potrafiący przybierać ludzką lub ptasią postać. W powieści Birkart jest prawą ręką biskupa wrocławskiego Konrada (postać autentyczna: właśc. Konrad IV Starszy oleśnicki, żył w latach 1380–1447), jego szpiegiem i dowódcą oddziału zabójców.

Większość antroponimów potwierdza umiejscowienie akcji utworu na dawnych terenach śląskich, gdzie przenikały się różne kultury, w tym polska, czeska i niemiecka. Powyższe przykłady nazw własnych świadczą o XV-wiecznym nazewnictwie obszaru zróżnicowanego językowo. Zasób antroponimów słowiańskich, rodzimych, z czasem powiększył się o imiona chrześcijańskie (zapożyczane ze skarbca imion świętych i nazw biblijnych; Malec 1998, s. 107), ale też różne były drogi zapożyczania imion na przykład z łaciny, ponieważ w takich procesach przejmowania form nazewniczych działały „fakultatywne ogniwa pośrednie – wpływy germańskie, romańskie, czeskie" (Malec 1994, s. 24). Szczególnie wpływy niemieckie silnie działały na śląską antroponimię, a język niemiecki nabierał znaczenia w średniowiecznej Polsce, co było związane z napływem kolonistów z Niemiec środkowych i południowych oraz z używaniem tego języka jako kancelaryjnego. Na mocy układu trenczyńskiego z 1335 roku, za panowania króla Kazimierza Wielkiego, Polska zrzekła się praw do Śląska, panowanie nad nim objął król Czech Jan Luksemburski – po Luksemburgach w XV wieku władcami Śląska byli natomiast Habsburgowie. Ta krótka historia interesującego nas terenu wyjaśnia popularność obcych, zwłaszcza niemieckich, nazw własnych: „Obecność imion o genezie niemieckiej (przede wszystkim wśród imion męskich) w dawnych województwach katowickim i opolskim, czyli na Śląsku, jest spowodowana niewątpliwie uwarunkowaniami historycznymi, politycznymi i kulturowymi. Utrzymywane od dawna kontakty gospodarcze i polityczne Śląska z Niemcami, a także wielka liczba osób pochodzenia niemieckiego zamieszkująca Śląsk, wyjaśniają przyczyny takiej sytuacji" – pisze o popularności na Śląsku imion pochodzenia niemieckiego Romana Łobodzińska (Łobodzińska 2012, s. 105).

Wśród antroponimów dobieranych przez autora rejestrujemy ciekawe nazwy osobowe, imiona, nazwiska i przezwiska brzmiące oryginalnie i czasem obco dla odbiorcy polskiego. W nazewnictwie postaci autentycznych i wymyślonych moż-

liwe są konstrukcje takie, jak np. imię staropolskie z nazwiskiem bądź przezwiskiem pochodzenia niemieckiego, co w efekcie daje niekonwencjonalną i obco brzmiącą (przynajmniej w części) nazwę własną. Są też przykłady procesów zawierających zmianę formy imienia lub nazwiska w związku z chęcią porzucenia jednej narodowości na rzecz innej: por. np. *Czirne* – Hayn von Czirne, a właściwie Jan Czerniawa – to zniemczały potomek starego polskiego rodu Czerniawów z Czerniny na pograniczu Wielkopolski i Śląska[55]. Andrzej Sapkowski nie raz identyfikuje swe postaci za pomocą nazwiska oddanego w dwóch wersjach językowych, polskiej i niemieckiej, jak w scenie rabunku transportu wina przeznaczonego na zamek w Świnach dokonanego przez Hanusza Czyrnę: okradziony Gunczel Świnka, przedstawiciel rodu Świnków, pod koniec XV wieku bardziej znanego jako *von Schweinichen*, w odwecie najechał ze swoją bandą sąsiada-rabusia i skrócił go o głowę.

W trylogii husyckiej Sapkowski posłużył się „metodą względnej chronologizacji zdarzeń literackich", którą jest „wymienienie nazwisk głośnych w danym okresie osób autentycznych" (Kosyl 1992, s. 62). Takie nazwy własne pozwalają odbiorcy tekstu umiejscowić akcję w odpowiednim czasie i miejscu. W omawianym utworze jest wiele antroponimów autentycznych wskazujących autentyczne desygnaty, jednak postacie te nie są działającymi bohaterami literackimi, stanowią historyczne tło akcji utworów, czytelnik zaś otrzymuje o nich informacje głównie na podstawie dialogów głównych postaci lub z narracji, np.: *Jan Hus* (czeski reformator Kościoła), *Jan Chryzostom* (inaczej Jan Złotousty, biskup Konstantynopola, pisarz i kaznodzieja chrześcijański), *Mikołaj Trąba* (arcybiskup gnieźnieński, podkanclerz koronny, pierwszy prymas Polski), *Ludwik Brzeski* (z dynastii Piastów, książę brzeski i legnicki), *Jan Raciborski* (właśc. Jan I Raciborski, Przemyślida, książę opawski, karniowski i raciborski), *Jan Gensfleisch von Sulgeloch zum Gutenberg* (czyli Jan Gutenberg, niemiecki złotnik i drukarz, przede wszystkim znany jako wynalazca czcionki ruchomej), *Zbigniew Oleśnicki* (biskup krakowski w latach 1423–1455, zagorzały przeciwnik ruchu husyckiego), *Henryk IV* (król niemiecki od 1056 roku, Święty Cesarz Rzymski od 1084 roku), *Henryk V* (król angielski, zwycięzca spod Azincourt, panował w latach 1413–1422), *papież Leon III* (795–816), *Izydor z Sewilli* (arcybiskup Sewilli od 601 roku, święty, doktor Kościoła), *Eleonora Akwitańska* (francuska i angielska królowa, jedna z najbardziej wpływowych kobiet średniowiecznej Europy). O niektórych z zaprezentowanych tu postaci rozmawiają bohaterowie pierwszoplanowi, inne same się wypowiadają na kartach powieści, np. Jan Gutenberg przedstawia się jako bakałarz akademii erfurckiej, biskup Zbigniew Oleśnicki zapowiada walkę z husytyzmem, w kolejnych fragmentach tekstu uka-

55 Zob. ciekawe informacje na temat rodu Czerniawów i Czirnych na stronie WWW: http://www.sapkowski.pl/forum/viewtopic.php?f=29&t=664 (dostęp: 6 sierpnia 2015).

zane są różnorodne związki między osobami autentycznymi i bohaterami fikcyjnymi. W ten sposób realizowana jest funkcja informacyjna zebranych tu nazw osobowych, zwłaszcza że wspomniane związki służą do rozbudowania biografii postaci fikcyjnych (por. *ibidem*, s. 68).

Interesującymi antroponimami powieści są zwłaszcza te nazwy, które – jak w fantasy humorystycznej – pełnią funkcję semantyczną, „służą do pośredniej charakterystyki bohaterów, świadczą bowiem o ich zainteresowaniach i horyzontach umysłowych, pomagają też w odtworzeniu klimatu epoki" (*ibidem*, s. 63), pełniąc równocześnie funkcję ekspresywną. Funkcję charakteryzowania (dosłownie lub metaforycznie) denotatów w tym utworze spełnia wiele antroponimów o funkcji treściowej umocowanej w tekście. Przyjrzyjmy się kilku nazwom osobowym: *Paweł Kantor* – znaczące nazwisko bohatera (por. *kantor* ‘punkt wymiany walut') odnosi się do jego kłopotów finansowych, *Pigwa* – to czarownica o oczach świecących jak fosfor, a skórze zielonej i pachnącej pigwą, *Tomasz Behem* – pradziad Reinmara z Bielawy, biskup wrocławski, amator cudzych żon, czarownik i kacerz, nazwisko bohatera można więc zestawiać z formą *Behemot*, która jest imieniem bestii znanej z *Biblii*, z *Księgi Hioba*, albo też traktować jako aluzję do nazwy miejsca, skąd bohater pochodzi: *Bohemia* (łac. nazwa Czech), *Nieludź* lub *Obcy* o postaci małej, krępej, pękatej, podobny trochę do ptaka stroszącego pióra, a trochę do zwierza o zjeżonej sierści, o dużych, spiczastych uszach, sterczących jak u kota, pionowo i nieruchomo. Jest to przykład stwora wymyślonego przez pisarza, w którego powieściach nie może brakować różnorodnych elementów bestiariusza. W jego skład wchodzą też leśne koboldy, czyli waldszraty – kudłate, małe, ale straszne, krwiożercze bestie, swymi kłami rozszarpujące skórę człowieka. Stwory takie napadły wędrującego Reynevana, którego pewnie by zagryzły, gdyby nie pomoc Janka Schaffa, pana na zamku Chojnik (BB, s. 272–273). W literaturze koboldy są różnie przedstawiane, mogą być samolubne i opryskliwe, tak jak mieszanka kota i człowieka w *Smoczym jeźdźcu* Cornelli Funke, ale mogą być również opiekuńcze wobec ludności miasta, choć za wysoką cenę (poświęcenie życia jednego dziecka raz w roku), jak w *Amerykańskich bogach* Neila Gaimana. Istoty te wywodzą się z mitów germańskich, w których częściej występują jako złośliwe karzełki czy gnomy gdzieś pod ziemią (np. w kopalniach) lub na morzu. Sapkowski umieszcza je w lesie, ponadto jego koboldy bardziej przypominają postacie znane z systemów tworzonych dla gier komputerowych (np. *Dungeons and Dragons*) – tam owe postacie są niewielkimi jaszczurami, niezwykle złośliwymi, oskarżanymi nawet o ludożerstwo[56]. Koboldy z *Bożych bojowników* nie mają tu swoich nazwań, które można by opi-

56 Zob. *Kobold we współczesnej kulturze masowej*: http://pl.wikipedia.org/wiki/Kobold (dostęp: 16 sierpnia 2015).

sać, lecz warto wspomnieć o występowaniu tego typu bohaterów w powieści, która dzięki zabiegowi wprowadzenia istot fantastycznych przejętych z bestiariuszy (traktowanych w średniowieczu jako „traktaty zoologiczne o ambicjach naukowych" – zob. Rudolf 1997, s. 13), potwierdza swą przynależność do odmiany fantasy historycznej.

W utworze pojawiają się też nazwy własne o wyższym poziomie trudności interpretacji. Takim antroponimem jest *Szarlej*, nazwa oznaczająca niezwykle skomplikowanego bohatera, którym jest benedyktyn odsiadujący karę w więzieniu dla osób swego stanu, czyli dla duchownych skazanych na pokutę w domu demerytów po złamaniu przez nich prawa kanonicznego. Biorąc pod uwagę konteksty, w których pojawia się onim, oraz charakterystykę bohatera, nazwę własną *Szarlej* można odnieść do takich apelatywów, jak: *szaleć*, *szalony*, *szaleństwo* i *szaleju się najeść* 'zwariować, dostać pomieszania zmysłów' (por. bot. *szalej* 'Cicuta, roślina o pierzastych liściach, białych kwiatach, zawierająca silnie trujące alkaloidy'), a także *szarlatan* (daw. 'wędrowny kupiec, kuglarz, magik', 'człowiek wyzyskujący łatwowierność ludzką, oszust, szalbierz'). Imię to łączy się również z nazwą demona górniczego zwanego *Szarlejem* lub *Szarlenem* (por. Drabina 2000, s. 51), znając zaś historię wewnętrznej przemiany bohatera, szczęśliwe zakończenie pokuty, nazwę *Szarlej* można zestawiać z biblijnym antroponimem *Szaweł*, imieniem fanatycznego prześladowcy chrześcijan, faryzeusza, któremu w drodze do Damaszku ukazał się Chrystus, by powołać go na swego apostoła. Pod wpływem tej przemiany, wewnętrznego nawrócenia, *Szaweł* zmienia swe imię na *Paweł*. Jest to więc kolejny przykład powiązania zmiany cech charakteru postaci ze zmianą jej nazwy osobowej (por. *Babunia Jagódka – Gronostaj* w *Opowieściach z Wilżyńskiej Doliny* Anny Brzezińskiej).

Nazewniczy wariant imienia głównego bohatera, czyli *Podniebny Rycerz Latającej Dębowej Ławeczki*, jest dobrym przykładem na płynność granicy między nurtem semantycznym i nurtem groteskowo-ludycznym onomastyki literackiej (Kosyl 1993a), ta groteskowa deskrypcja jednostkowa pełni tu bowiem funkcję semantyczną i ekspresywną równocześnie. Jest to także nazwa-zdanie opisujące pewną scenkę: otóż uciekający przed wrogami Reinmar (wraz ze swą damą serca) za pomocą magii posługuje się ową *dębową ławeczką* z cytowanej deskrypcji, wylatując przez okno komnaty, choć z trudem przychodzi mu panowanie nad „magicznym" środkiem lokomocji. Funkcje te kumulują się również w innych humorystycznych antroponimach, por. np.: nagromadzenie wielu elementów w nazwie głównego bohatera: *Reinmar z Bielawy* zwany *Reynevanem von Bielau*, czyli *Wrotycz* (por. herb *Wrotycz*), *Tammon von Stercza* – nazwa patriarchy rodu Sterczów, władcy siedziby Sterzendorf, ale też „tyrana, despoty i dręczyciela", z powodu jąkania się nazywanego *Balbulusem*: autor przywołuje tu więc nazwi-

sko Notkera Balbulusa, jąkającego się zakonnika, kompozytora, poety i historyka pochodzenia szwajcarskiego. Wyraz *stercz*, do którego forma nazewnicza się odnosi, użyty jest w funkcji ośmieszającej – jest to inaczej *prostata* ‘gruczoł krokowy, część składowa męskiego układu płciowego’. „Nobilitujące” nazwisko Tammona i jego kuzynów dzięki przyimkowi lub partykule szlacheckiej *von* (*von Stercza*) miało podnieść prestiż członków rodu, jednak biorąc pod uwagę wspomniane znaczenie apelatywu tkwiącego w „nazwisku”, widzimy, że w formie onimu brakuje semantycznej harmonizacji, co jest dodatkowym źródłem ekspresywności. Z humorystycznym brakiem odpowiedniości między imieniem i nazwiskiem mamy do czynienia również w nazwie osobowej *Samson Miodek*. Antroponim ten został przypisany postaci, którą okazuje się wielki siłacz opętany przez ducha z zaświatów: imię postaci nawiązuje do biblijnego Samsona, odznaczającego się ogromną siłą, a nazwisko pełni funkcję semantyczną, gdyż ów *Miodek* jest wielbicielem miodu. Nasz bohater jest więc duży, olbrzymi – jak pogromca Filistynów ze Starego Testamentu – ale jego zachowanie świadczy o jakimś zdziecinnieniu czy wręcz upośledzeniu umysłowym, zwłaszcza gdy mamy przed oczami obraz Samsona Miodka, który ohydnie pociągał nosem, odrywał brudny i lepki garnuszek od brudnej i lepkiej tuniki, wycierał palce o brzuch, pakował je do garnuszka, nabierał miodu i niósł do ust. Groteskowość postaci podkreślają cytaty z Dantego wychodzące z ust tępawego Miodka. Jak się wydaje, wyzyskiwanie „kontrastu stylistycznego imienia i nazwiska” jest dosyć częstym zabiegiem literackim, wydobywającym ekspresywność wewnętrzną nazwy (zob. Siwiec 1993, s. 193). Podobny zabieg widoczny jest w antroponimie *Hynek Kruszyna z Lichtenburka*, zwłaszcza jeśli czytelnik wie, że bohater o nazwisku *Kruszyna* wykazał się wielką walecznością w bitwie pod Wyszehradem. Funkcja ekspresywna realizowana jest także na płaszczyźnie fonetycznej, dzięki różnorodnym zabiegom językowym, jak np. aliteracja lub paronomazja, choć należy podkreślić, że w nazwach autentycznych funkcja ta nie jest zamierzona przez autora, por.: *Paszko Pakosławic Rymbaba*, *Gunczel Świnka ze Świn*, *Tassilo de Tresckow* i inne.

W analizowanych powieściach otrzymujemy panoramiczny obraz terenów europejskich, gdzie właśnie rozgrywa się religijna wojna. W trzech tomach dzieła występuje zatem wiele postaci o różnym pochodzeniu, na co wskazują nazwy własne. Warstwa realistyczna dzieł, odpowiadająca faktom historycznym, zawiera nazwy własne, które pełnią funkcję socjologiczną, wskazując na pochodzenie narodowe postaci literackich: *Jan Kralovec z Hradku*, *Prokupek*, *Jan Hviezda z Vicemilic*, hetman hradecki (Czesi), kuzyn *Mojsze*, rabbi *Maizl Nachman*, rabbi *Hisda*, *Hiram ben Eliezer*, rabin kahału brzeskiego (Żydzi). Nazwy własne *markiz Montferrat* (por. *markiz* ‘tytuł arystokratyczny, używany szczególnie we Francji, pośredni między hrabią a księciem’, SJP), *pan de Saint-Gilles* (por. Saint-Gilles

'miejscowość oraz gmina francuska') oraz *Gotfryd de Bouillon*, *Raul de Coucy*, *Gabriela de Fayel*, *Gaucelm de Pons*, *Arnold de Mareil* oznaczają postacie pochodzenia francuskiego. O niemieckiej proweniencji bohaterów literackich świadczą formy: *Otto Arnoldus*, *Buko von Krossig*, *Wolfram von Eschenbach*, *Gunter von Schwarzburg*, *Hartmanna von Aue*, *Henrich von Stietencorn*, *Markwart von Stolberg*, *Ekhard von Sulz*, pochodzenia włoskiego jest natomiast postać nazwana *Vitelozzo Gaetani* (Gaetani to autentyczna rodzina szlachecka). We fragmencie dotyczącym medycznych i filozoficznych traktatów pojawiają się autorzy tych starożytnych i średniowiecznych dzieł, m.in. *Sabur ben Sahl* (twórca *Ekrabaddinu*, właśc. *Aqrabadhin* autorstwa Shapura ibn Sahla, perskiego lekarza żyjącego w IX wieku), ponadto Sapkowski z opowiadań Lovecrafta przywołuje historię pewnej mrocznej księgi pt. *Necronomicon*, której autorem (ok. 730 roku) miał być Arab *Abdul Alhazred*. Nazwy te świadczą o wpisywaniu się fabuły dzieła w klimat średniowiecza – przez nawiązanie do obcojęzycznych onimów oraz do dzieł arabskich „uczonych" – jednak nieco inaczej realizowanego niż w typowej fantasy egzomimetycznej z nazwami obcymi, programowo nienawiązującymi do konkretnych systemów nazewniczych innych narodów.

W analizowanych powieściach, z akcją osadzoną w czasach historycznych, pojawia się wiele nazw osobowych wskazujących na status społeczny przypisanym im denotatom. Są to przede wszystkim nazwy apelatywne. Funkcja socjologiczna pełni tu ważną rolę informującą, mówi o tym, jaka jest społeczna pozycja danej postaci, a tym samym, jakie ma ona znaczenie w tekście, jaki jest jej zakres władzy. Wiąże się to ze wspomnianym wcześniej panującym w dawnych czasach feudalnym systemem społecznym. Wiele nazw pełniących funkcję socjologiczną oznacza postacie z tzw. „wyższych sfer". Onimy, w których zawarte są wyrazy pospolite typu *król*, *pan*, *markiz* itp., wskazują na polityczny czy też zawodowy oraz majątkowy status danej postaci. Występują tu nazwy wskazujące na królewskie pochodzenie bohaterów, na ich najwyższą rangę w życiu społecznym. Zawdzięczają to wysokiemu stanowi majątkowemu, szlacheckiemu pochodzeniu, profesji lub stanowisku, jakie sprawują. Potwierdzenie tego można znaleźć na kartach powieści. Onimy wskazują też na środowisko, do jakiego należy dana postać, np. nazwa osobowa *biskup Sbigneus*, z dodatkowym określeniem stanu postaci, wskazuje na jej przynależność do środowiska duchownego. *Król Władysław*, *król Jogajła*, *król Zygmunt*, *król Ladislas*, *królowa Jadwiga* to z kolei najważniejsze postacie w państwie, sprawujące władzę, por.: „jesienią roku 1420 odmówił król polski Jogajła przyjęcia korony czeskiej", „król w Kutnej Horze ucztował i sprawował sądy", „król Zygmunt zdaje się być zajęty… Jako przedmurze chrześcijaństwa zbrojnie zabawia się z Turkami nad Dunajem". Warto dodać, że inni bohaterowie o Jagielle mówią

Król Jogajła, nazwa ta natomiast – znacząca ‘mocniejszy, bardziej mężny’ – była prawdziwym litewskim imieniem władcy[57].

Z innych nazw osobowych z różnymi dodatkowymi leksemami identyfikującymi denotaty warto przytoczyć ciekawe formy składające się nieraz na dosyć długie, rozbudowane konstrukcje, zawierające apelatywy świadczące o funkcjach społecznych pełnionych przez bohaterów, nosicieli nazw: *Jego Świątobliwość papież Marcin*, *Jego prześwietność biskup wrocławski Konrad*, *biskup Albert Wielki*, *święty Malachiasz*, *arcybiskup ardynaceński*, *biskup Sbigneus* (postaci reprezentujące stan duchowny), *Ernest Żelazny Habsburg*, *książę Styrii*, *Karyntii*, *Krainy*, *Istrii*, *Triestu*. W tę wieloimienną nazwę wpisane są ważne dla innych bohaterów powieści informacje: narodowość postaci (dynastia Habsburgów wywodziła się z Niemiec), jej status majątkowy, pozycja społeczna itp. Czytelnik przede wszystkim odnotuje, że autor zamieszcza w swym tekście nie tylko postacie wykreowane na użytek dzieła, ale także autentyczne, należące do największych dynastii europejskich.

W fantasy historycznej, zwłaszcza w utworach Andrzeja Sapkowskiego, który – jak zostało powiedziane – gra konwencjami i stylami, w większym stopniu i zakresie pojawia się funkcja aluzyjna i intertekstualna nazw własnych. Świat przedstawiony takich dzieł na różne sposoby nawiązuje do rzeczywistości realnej, do tradycji literackiej i kulturowej oraz do wydarzeń historycznych. W poszczególnych tomach trylogii husyckiej występuje duża ilość autentycznych oraz realistycznych nazw osobowych i geograficznych, odbiorców nie powinno też dziwić występowanie w cyklu różnych typów aluzji, które wymienia i opisuje Czesław Kosyl – aluzji treściowej, onomazjologicznej i onomastycznej (Kosyl 1988, 1992), por.: *Mikołaj Koppirnig* (por. *Mikołaj Kopernik*), *Zawisza Czarny z Garbowa*, „rycerz bez skazy i zmazy”, towarzysz podróży Reynevana, w fabule powieści biorący udział w bitwie pod Tannenbergiem, „tyle, że on mawia: pod Grunwaldem. Bo był po przeciwnej stronie” (N, s. 61; por. *Zawisza Czarny* – słynny polski rycerz, symbol rycerskości oraz postać *Zawiszy Czarnego* w *Krzyżakach* Henryka Sienkiewicza). Uwikłaną w konteksty historyczne nazwą osobową jest antroponim *Jakub von Gall* – literacki bohater to proboszcz miejskiej fary, sekretarz księcia oleśnickiego Konrada, kanonik w kapitule katedry wrocławskiej. Przy interpretacji nazwy osobowej narzuca się jej podobieństwo do formy *Gall* mającej status imienia żyjącego na przełomie XI i XII wieku Galla Anonima, zakonnika, autora najdawniejszej polskiej kroniki, jednak historyczna drobiazgowość, jaką kieruje się Sapkowski, pisząc swe dzieło, nie pozwala tak jednostronnie spojrzeć na nazwę własną i jej obiekt.

---

[57] Zob. opis postaci historycznych występujących w cyklu husyckim A. Sapkowskiego w pracy na stronie: http://www.historycy.org/index.php?s=ab441448df20ee7475fb520910a55142&act=Attach&type=post&id=10607 (dostęp: 10 sierpnia 2015).

Można sądzić, iż autor przejął jedynie formę *Gall*, która zbiegiem okoliczności jest identyczna z nazwaniem pierwszego kronikarza w Polsce (wówczas należy zwrócić uwagę na dwa aspekty kreacji postaci: przeniesienie części nazwy własnej i stworzenie dla niej nowego życiorysu), być może chodzi o podkreślenie, skąd pochodzi Jakub lub jego przodkowie (*von Gall*), ale też można przypuszczać, że mamy tu nawiązanie do słynnych kronikarzy w ogóle. Niektórzy twierdzą (np. mediewista Gerard Labuda), że imię *Gall* po raz pierwszy wprowadził Jan Długosz (żyjący w wieku XV), a związki z tym kronikarzem wydają się istotniejsze dla analizy onimu, choć dzieje powieściowego Jakuba nie są zbieżne z biografią Długosza. Za punkty wspólne w ich życiorysach można uznać posiadanie tytułu kanonika oraz pracę dla Oleśnickich: Jakub von Gall był sekretarzem Konrada Oleśnickiego (biskupa wrocławskiego), Jan Długosz zaś – notariuszem Zbigniewa Oleśnickiego (biskupa krakowskiego).

Na intertekstualność i grę z czytelnikiem w procesie odbioru dzieła literackiego zwróciła uwagę Natalia Lemann: „Rozliczne są więc elementy intertekstualne, mające sprawdzić, czy czytelnik uczestniczy w tej samej grze, czy dostrzega fikcyjność i umowność wykreowanego uniwersum; podwójną fikcyjność i palimpsestowość, kopię kopii – akcja jest fikcyjna, tak samo epicka historiografia. W literaturze fantasy, mimo iż obarczonej kwalifikatorem historycznej, nie powinniśmy szukać absolutnej prawdy dziejowej, nawet przy założeniu, że nadal przyjmujemy możliwość dotarcia do niej" (Lemann 2008, s. 173). Intertekstualna funkcja onimów polega na ich nawiązywaniu do innego tekstu (np. literackiego) przez formę samej nazwy własnej. W omawianym utworze odpowiednimi przykładami są nazwy *Jagna* (wiedźma w *Narrenturm*, por. *Jagna* w *Chłopach* Władysława Reymonta oraz *Baba-Jaga*, baśniowa czarownica, wiedźma) i *Tristan* – antroponim użyty jako komponent porównania dla zobrazowania cech Reinmara: „Był wszak erudytą, truwerem, kochankiem – we własnym pojęciu – na miarę Tristana" (N, s. 464; por. dzieje Tristana i Izoldy z XII wieku). Ten bohater celtyckiej legendy przywołany jest w innym miejscu przez Reynevana, który stawia siebie w rzędzie nieszczęśliwych kochanków: „Pieśni i romansów słuchajęcy, nikt nie wydziwia na Tristana i Izoldę, na Lancelota i Ginewrę ani na trubadura Gwilelma de Cabestaing i panią Małgorzatę z Roussillonu. A mnie i Adelę wcale nie mniej wielka, gorąca i szczera miłość łączy" (N, s. 65). Funkcję intertekstualną pełnią też przybrane miana Reynevana i Jutty, pochodzące z romansu *Rzecz o Alkasynie i Nikolecie*[58]: Jutta uciekającego Reinmara nazywa *Alkasynem*, siebie zaś – *Nikolettą*.

[58] Jest to powstały we Francji, napisany w języku starofrancuskim utwór nieznanego autora, prawdopodobnie z XIII wieku.

Takie nazwy osobowe, jak *Alkasyn*, *Nikoletta* oraz *Zawisza Czarny z Garbowa* mówią o „demitologizowaniu przez Sapkowskiego mitu rycerskiego" (Lemann 2008, s. 161). W parodystycznym romansie rycerskim *Rzecz o Alkasynie*… bohaterami są dzieci, miłość nie jest dworna, a warstwa rycerska jest przedstawiona groteskowo, w dodatku kpiarskim tonem (*ibidem*). Przeciwieństwo etosu rycerskiego dostrzegamy też w wizerunku *Zawiszy Czarnego*, pojawiającego się w zabawnych sytuacjach, jak w *Rozdziale czwartym* powieści *Narrenturm*, kiedy dowiadujemy się, że męczą go okropne gazy po zjedzeniu kapusty. Takie ironiczne spojrzenie na rycerski wzór do naśladowania przeczy historycznym wartościom utrwalonym przez staropolską tradycję i literaturę parenetyczną.

Rozważania o antroponimach trylogii husyckiej niech zakończy inny cytat, tym razem z tomu drugiego: „Razem jechali Drosselbart jako agitator, Rzehors jako pomocnik agitatora, Reynevan jako pomocnik pomocnika, Szarlej jako pomocnik Reynevana, Berengar Tauler jako zbytek łaski i Samson jako Samson" (BB, s. 475). Chyba nie przez przypadek jako pierwsza nazwa osobowa w tym fragmencie pojawia się w języku niemieckim oddane imię króla Drozdobrodego z baśni braci Grimm. Imię *Berengar* jest pochodzenia germańskiego, ponadto bohater z takim mianem występował już wcześniej w cyklu wiedźmińskim. We fragmencie tym zauważamy nagromadzenie antroponimów niemieckiej proweniencji (choć nie tylko), co potwierdza wysnute wcześniej wnioski na temat językowego pochodzenia nazw własnych na terenie Śląska. Antroponimia utworów Sapkowskiego odzwierciedla więc faktyczny stan systemu onimicznego tego terenu z XV wieku (w tym należy widzieć przynależność nazewnictwa powieści do nurtu realistycznego), ale jednocześnie ów fragment daje próbkę stylu, którym pisarz operuje, konstruując opis wydarzeń przy zawrotnym tempie akcji, często podkreślonym nagromadzeniem czasowników lub imiesłowów, jak w streszczeniu *Rozdziału jedenastego*, „w którym Reynevan zostaje – kolejno – napadnięty, uratowany, pojmany, nakarmiony i porwany […]" (*ibidem*, s. 269). Humor, cięty język, miejscami rubaszny, wulgarny, stylizowany na staropolski – to niektóre elementy tego stylu, które stanowią niejako antidotum dla materii przedstawianej w trzech tomach dzieła. Okres wojen husyckich na Śląsku to przecież czas licznych okrucieństw dokonywanych na tych obszarach, gdzie dochodziło do potyczek i bitew. Nie tylko udokumentowana sfera historyczna potrzebowała w tym cyklu złagodzenia czasu wojen postrzeganego w czarnych barwach, ale także czarna magia budująca sferę drugą, fantastyczną. Pomurnik, antagonista Reynevana, jest uosobieniem złego czarownika, który swe magiczne zdolności wykorzystuje w złych zamiarach. Może dlatego doborowy oddział najemników, którym dowodzi, także zawiera kolor czarny w swej nazwie: jest to *Czarna Rota* lub *Rota Śmierci*. Na drugim biegunie tych mrocznych wydarzeń sytuują się humorystyczne scenki, w których udział biorą postacie hi-

storyczne, jak wspomniany niedawno, cierpiący na pewną nieheroiczną dolegliwość stary Zawisza Czarny.

Andrzej Sapkowski za pomocą różnych nazw własnych przywołuje na kartach swych powieści wiele postaci z mitów, legend i przekazów rozmaitych kręgów kulturowych. Pojawiają się tu zatem antroponimy biblijne i mitologiczne, a także znane z historii. Pełnią one pośrednio funkcję informacyjną, gdyż wzbogacają życiorys głównych bohaterów, wskazują na ich zainteresowania, przynależność kulturową, a także pogłębiają wiedzę czytelnika na temat wspominanych postaci. Ponadto sygnalizują, iż znajdujemy się w kręgu różnych tekstów kultury śródziemnomorskiej. Temat powieści jest ściśle związany z europejskością, nie tylko tą średniowieczną. Należy pamiętać, że A. Sapkowski pośrednio pisze o współczesnych nam czasach, co świadczy o uniwersalizmie jego utworów. Nazwy osobowe kierują uwagę czytelnika na wspomniane teksty innych obszarów kulturowych, pełniąc funkcję intertekstualną. Przykładami nazw postaci biblijnych są: *Kain*, *Abraham*, *Izaak*, *Jozue*, *Izajasz*, *Mojżesz*, *Jakub*, *Hagar*, *Lea*, *Rachela*, *Tamar*, *Daniel*, *Eliasz*, *Samson*, *Dalila*, *Dawid*, *Jonatan*, *Jonasz*, *Ozeasz*, *Sofoniasz*, *św. Łukasz*, *św. Mateusz*, *św. Jan*, *Judasz*. Liczna grupa biblijnych antroponimów, zwłaszcza starotestamentowych, spełnia swoje funkcje w dziele Sapkowskiego: odbija wierzenia, sposób postrzegania rzeczywistości, świat wartości, przekonania i poglądy literackich bohaterów żyjących w XV wieku na terenie objętym przez ruch husycki po tzw. defenestracji praskiej i po męczeńskiej śmierci w 1415 roku Jana Husa, prekursora reformacji w Kościele. Antroponimy ze Starego Testamentu są przywoływane w różnych miejscach powieści, w narracji i dialogach, jako elementy konstrukcji porównawczych w opisie postaw krytykowanych lub pozytywnych. Bohaterowie pochodzenia żydowskiego, zgodnie z realizmem językowym, powołują się na przykłady zaczerpnięte ze *Starego Testamentu*, natomiast wydarzenia i postacie opisane w *Nowym Testamencie* mogą być odniesieniami w wypowiedziach zwolenników lub przeciwników ruchu husyckiego (np. *Jan Chrzciciel*, *Łukasz Ewangelista*, *Poncki Piłat*, *Maria* i *Marta z Betanii*, *Maryja*). Omawiana tu grupa biblijnych nazw własnych informuje także o podstawowych założeniach wczesnej reformacji, które o wiek później staną się – wśród innych doktryn – teologicznymi fundamentami protestantyzmu, głoszącymi, iż Chrystus jest jedynym pośrednikiem między Bogiem i człowiekiem, a *Pismo Święte* jest jedynym autorytetem w sprawach wiary i praktyki chrześcijańskiej, czyli *solus Christus* i *sola scriptura*.

Przykładami teonimów pochodzących z różnych mitologii są nazwy: *Persefona*, *Hera*, *Medea*, *Kirke*, *Hekate* (nazwy bogiń z mitologii greckiej), *Lilith* (por. imię demona o kobiecych kształtach w mitologii babilońskiej), *Asztarte* (imię fenickiej i kananejskiej bogini miłości i wojny, utożsamianej z grecką Afrodytą), *Kybele* (nazwa frygijskiej bogini płodności i urodzaju), *Epona* (imię bóstwa celtyckiego),

Rhiannon (imię bogini z mitologii walijskiej). Niektóre z tych mitonimów, powiązane zwłaszcza z obrzędami zawierającymi takie zachowania, jak akty seksualne, pojawiają się w rozdziale powieści *Narrenturm*, poświęconym sabatowi czarownic na Grochowej Górze w noc jesiennego ekwinokcjum, Święta Wialni, inaczej święta Mabon – jednego z ośmiu sabatów w roku. Podczas dziwnego obrzędu „domina", Starucha, główna czarownica i kapłanka sabatu jednocześnie, staje się „Boginią", *Magna Mater*, nakazującą składanie ofiar „z aktu miłości i rozkoszy", wygłaszając przy tym stosowną mowę: „Jam jest Lilith, jam jest pierwsza z pierwszych, jam jest Asztarte, Kybele, Hekate, jam jest Rigatona, Epona, Rhiannon, Nocna Klacz, kochanka wichru" (N, s. 458). Reynevan spodziewał się ujrzeć wiedźmę w podeszłym wieku, jednak na czele zgromadzenia zobaczył zgoła kogoś innego: „Tym, czego się nie spodziewał była natomiast Medea. Kirke. Herodriada. Zabójczo atrakcyjna, ucieleśniona dojrzała kobiecość" (*ibidem*, s. 453). Jest to przykład fragmentu powieści, w którym autor gromadzi antroponimy z różnych przekazów mitologicznych i tekstów biblijnych. Fragmenty takie ugruntowują sferę fantastyczności dzieła literackiego, czytelnikowi zaś – dzięki odniesieniom do konkretnych postaci mitologicznych – przypominają o rozmaitych problemach egzystencjalnych człowieka i złożoności otaczającego go świata.

Akcja trylogii husyckiej rozgrywa się na terenie Czech, Moraw, Śląska i Polski, stąd świat przedstawiony utworów obfituje w nazwy geograficzne, które można podzielić na nazwy autentyczne i nieautentyczne. Zdecydowaną większość z nich stanowią nazwy autentyczne wskazujące obiekty, które mieszczą się na terenach śląskich i czeskich. Miejscem akcji nie jest więc baśniowa kraina, jak w przypadku sagi o Wiedźminie. Główny bohater analizowanych utworów przemierza istniejące w rzeczywistości miejsca: „akcja powieści Sapkowskiego toczy się we wszystkich większych miastach Dolnego Śląska, które odwiedza wciąż uciekający Reynevan" (Lemann 2008, s. 156). Nazwy geograficzne pojawiają się więc we fragmentach opisujących wędrówki głównego bohatera lub postaci drugoplanowych, jak np. podczas wyprawy Gelfrada von Stercza do grobu świętego Jakuba w Compostelli i do grobu świętego Idziego w Saint-Gilles, do których jednak wcale nie dotarł, dojechał natomiast do Dijon, gdzie poznał swą przyszłą żonę, szesnastoletnią Burgundkę, piękną Adelę de Beauvoisin. Nazwy geograficzne wskazujące obiekty oddalone od miejsca akcji (jak np. te we Francji) są przywoływane w relacjach narratora lub we wspomnieniach rozmawiających ze sobą postaci. Biorąc pod uwagę wszystkie onimy tej klasy występujące w trylogii A. Sapkowskiego – oznaczające miejsca akcji i jedynie wspominane – należy podkreślić odwołania autora do całego obszaru europejskiego oraz Bliskiego Wschodu – gdy narrator wymienia na przykład pseudonaukowe dzieła arabskich uczonych lub żydowskich kabalistów. Nazwy geograficzne pojawiają się zatem w tle akcji powieści, wskazując miejsca porozrzucane po

całej Europie: *Rzym*, *Avon*, *Trembowla*, *Carcassonne*, *Montségur*, *Béziers*. Urbonimy (nawet tylko wspomniane) dotyczące ówczesnego XV-wiecznego świata poszerzają opisywaną przestrzeń, niejednokrotnie pełniąc w tekście utworu funkcję informacyjno-dydaktyczną. *Jerozolima* na przykład występuje we fragmencie przedstawiającym freski w sali rycerskiej wymyślonego zamku w Sensenbergu, ale piękne malowidła tej sali zawierały różne sceny, w których pojawiły się symboliczne i historyczne miejsca, postacie i rekwizyty: „Na stojący pośrodku sali ogromny okrągły stół patrzył więc Percival, klęczący przed Graalem, i Mojżesz, znoszący kamienne tablice z góry Synaj. Roland w bitwie pod Albrakką i święty Bonifacy, ginący męczeńsko od fryzyjskich mieczy. Godfryd de Bouillon, wjeżdżający do zdobytej Jerozolimy. I Jezus, po raz wtóry upadający pod krzyżem" (N, s. 46). Inne nazwy geograficzne znane czytelnikom z historycznych przekazów to: *Wyszehrad* (historyczne miasto na Węgrzech, miejsce bitwy z 1420 roku podczas wojny husyckiej), *Konstantynopol* (nazwa ta została nadana miastu Bizancjum przez Konstantyna Wielkiego) oraz *Persja*. Wśród choronimów możemy ponadto wymienić *Węgry*, *Anglię* i *Litwę* oraz obszary, z których na Śląsk napływali „głodni ziemi" osadnicy: *Saksonię*, *Turyngię*, *Nadrenię* i *Frankonię*.

Dokładnie przedstawione realia historyczne odgrywają w powieściach dużą rolę, gdyż pisarz – o czym się przekonaliśmy, analizując nazwy osobowe – jest bardzo drobiazgowy w opisie zdarzeń z okresu wojen husyckich. Nazwy geograficzne pozwalają na dokładne umiejscowienie akcji, ponieważ w utworach częściowo wyzyskujących fikcję realistyczną „główną funkcją nazw geograficznych […] jest lokalizacja akcji w przestrzeni świata przedstawionego" (Kosyl 1992, s. 9). Nieliczną grupę reprezentują nazwy wymyślone przez autora, niemające odpowiedników poza fikcyjną rzeczywistością, są to jednak toponimy realistyczne, budowane na wzór autentycznych.

W omawianym cyklu można wyróżnić wszystkie ważniejsze klasy nazw geograficznych: urbonimy, hydronimy, choronimy, oronimy, nazwy terenowe, nazwy miejskie itp. W licznej grupie toponimów znajdują się nazwy miast i wsi leżących dziś w granicach Polski, Niemiec i Czech, np.: *Balbinów*, *Bamberg*, *Bierutów*, *Dębowiec*, *Fürstenwalde*, *Głogów*, *Goslar*, *Hartau*, *Hradec Kralove*, *Jastrzębiec*, *Kamieniec*, *Księginice*, *Malbork*, *Nachod*, *Lubin*, *Oława*, *Ołomuniec*, *Opawa*, *Opole*, *Piława*, *Podjesztad*, *Racibórz*, *Stanowice*, *Świebodzice*, *Świdnica*, *Trutnov*, *Wieluń*, *Wrocław*, *Ziębice*, *Żary*, *Żytawa*. Wszystkie te onimy są autentyczne, a nazwy polskie dotyczą miast lub wsi przede wszystkim z dzisiejszego województwa dolnośląskiego. Twórca cyklu husyckiego także nazwy geograficzne potrafi umieścić w humorystycznych fragmentach podkreślających na przykład nieznajomość geografii niektórych postaci literackich: mało rozgarnięci bracia Adeli z Burgundii, oddając ją za mąż za śląskiego rycerza Gelfrada von Stercza, uważali go za idealnego szwa-

gra, gdyż nie wykłócał się w sprawie posagu, choć mniemali, że „Śląsk leżał gdzieś między Tygrysem a Eufratem" (N, s. 15).

Oronimy powieści Sapkowskiego reprezentowane są między innymi przez nazwy: *Sowia Góra*, *Braciszowa Góra*, *Srebrna Góra*, *Radunia*, zaś hydronimy przez formy: *Odra*, *Rzeczka Budzówka*, *Rzeka Oleśniczka* i inne. Zgodnie z wcześniejszymi wnioskami na temat funkcji lokalizacji w przestrzeni są to w większości nazwy miejsc i obiektów znajdujących się na terenach śląskich.

Zawartą w tytule pierwszego tomu *Wieżę Błaznów*, czyli *Narrenturm* (por. niem. *narr* 'błazen' i *turm* 'wieża'), autor powieści umiejscawia w mieście o nazwie *Frankenstein*. To autentyczna nazwa wskazująca autentyczny denotat – miasto na Dolnym Śląsku, które po II wojnie światowej zmieniło swą nazwę na Ząbkowice Śląskie, ale od początku swojego istnienia, czyli od XIII wieku aż do 1945 roku był to właśnie *Frankenstein*. Z bohaterem powieści Mary Shelley miejsce to nie ma nic wspólnego oprócz brzmienia nazwy, jednak miłośnicy strasznych i niezwykłych wydarzeń od 1995 roku organizują w Ząbkowicach Śląskich imprezę „Weekend z Frankensteinem", na której pojawiają się inne, oprócz tytułowej postaci, zaproszone przez organizatorów potwory (np. Drakula i Golem) oraz odbywają się przeglądy filmów grozy, plenerowe pokazy horrorów i Mistrzostwa Polski Katów[59]. Funkcję semantyczną i metatekstową można też wskazać, analizując nazwę terenową *Czarny Las* (por. „Czuło się od razu drzemiące gdzieś tam w gąszczu zło. Konie chrapały, rzucały łbami" i słowa Szarleja: „Milutki lasek, szkoda gadać… Samemu tędy jechać… Po ciemku…", N, s. 415).

Czytelnika nie powinno dziwić, że w powieściach Andrzeja Sapkowskiego jest tak duża ilość nazw geograficznych. Ich nagromadzenie w tekstach jest umotywowane: informują odbiorców o tym, w jaki sposób przebiega akcja powieści, gdyż jej bohaterowie ciągle się przemieszczają, odwiedzając rozmaite wsie i miasta. Występowanie obcojęzycznych, przede wszystkim czeskich i niemieckich toponimów, także na to wskazuje. Pogoń za Reinmarem z Bielawy, bohaterem, któremu nie wolno zatrzymać się na dłużej w jednym miejscu, to wątek konsekwentnie realizowany w powieściach. Spora liczba nazw geograficznych i osobowych, zwłaszcza autentycznych, może spowodować niejakie zagubienie czytelnika w gąszczu tych form leksykalnych. Rozładowaniem napięcia na linii dzieło–czytelnik w procesie odbioru utworów mogą być gry językowe proponowane odbiorcy przez autora tekstu, zachęcające do odkrywania nazw autentycznych i weryfikowania swojej wiedzy na ich temat, a także indywidualny styl pisarza, humor tkwiący w języku, jak w scenie rozmowy Reynevana z polskim przewoźnikiem, która zawiera etnonimy

---

59 Zob. historię miasta na stronie WWW: http://www.polskaniezwykla.pl/web/place/7694,zabkowice-slaskie----i-frankenstein.html (dostęp: 7 lipca 2015).

informujące o kraju pochodzenia postaci literackiej: nasz bohater prosi więc tego przewoźnika o podwiezienie do Wrocławia i z ust tamtego słyszy, że Niemców nie wozi. Od tej pory wypowiadane kwestie dotyczą języka polskiego, który – jak się okazuje – najtrudniejszy jest właśnie dla Polaka:

> – No – nie rezygnował Reynevan. – Jakże tedy będzie?
> – Nie wożę Niemców.
> – Nie jestem Niemcem. Jestem Ślązakiem. […]
> – To powiedz: soczewica, koło, miele, młyn.
> – Soczewica, koło, miele, młyn. A ty powiedz: stół z powyłamywanymi nogami.
> – Stół z powy… myła… wały… Wsiadaj. (N, s. 91)

Klimat dawnych czasów i odmiennej przestrzeni podkreślają nazwy zamków i warowni, np.: *Zamek Żampach*, *Zamek Bodak w Górach Złotostockich*, *Zamek Karlsfried*, *Zamek Stolz*, *Otmęt*, *Rogów*, *Habendorf*, *Fischbach*, *Peterwitz*, *Srebrna Góra*, *Kaltenstein*. Nazwy własne o rozmaitej proweniencji językowej, zaliczane do różnych klas (także etnonimy z przedstawionego wyżej fragmentu), ukazują niezwykle barwną i kulturowo bogatą średniowieczną rzeczywistość. W powieściowym cyklu rejestrujemy także nazewnictwo zaliczone do mikrotoponimii, gdyż chodzi tu o nazwy karczem, kwater, domów publicznych itp. (por. Gałkowski 2008, s. 38–39), posiadające miana rodzime (Domaciuk 2003c, s. 226), np.: *Gospoda „Pod Gąsiorem”*, *Karczma „Pod Dzwonkiem”*, *Karczma „Pod Brzegiem”*. Elena Palinciuc, analizując nazwy własne lokali w Kazimierzu, stwierdza, iż: „Funkcję lokalizacyjną pełnią nazwy mające charakterystyczną formę wyrażeń przyimkowych. Przypominają one strukturą nazwy terenowe” (Palinciuc 2007, s. 292). Tak też jest w przypadku wymienionych chrematonimów, które informują czytelnika, gdzie akurat rozgrywa się akcja powieści. Dodatkowo pełnią w tekście inne funkcje onomastyczne. *Kwatera „Pod Omegą”* znaczenia nabiera dopiero wówczas, gdy występuje z antroponimem *Tomasz Alfa*, oznaczającym jednego z jej mieszkańców. Pomijając problem naruszenia zasady typowości bazy antroponimicznej w nazwisku owego Tomasza (grecka litera w tej funkcji, por. Kosyl 1993a, s. 89), należy stwierdzić, że nazwa kwatery łącznie z antroponimem stanowi humorystyczne zestawienie w fabule opowieści (*Alfa* mieszka *„Pod Omegą”*). Autor nawiązuje tu do greckiego alfabetu i jego pierwszej oraz ostatniej litery: *alfy* i *omegi*. Dziś powszechny jest frazeologizm „alfa i omega”, określający osobę o wszechstronnej wiedzy. Jest to również metaforyczne określenie Boga z *Apokalipsy* z *Nowego Testamentu*. Humorystycznymi chrematonimami są też nazwy domów publicznych: *„U Barbory”* (jest to „praski bordel”, dlatego w chrematonimie występuje czeski odpowiednik imienia *Barbara*:

Barbora) i „*U Rudej Kundzi*" (mieszczący się „na tyłach klasztoru Braci Mniejszych", N, s. 6).

Z innych klas nazw własnych wymieńmy kilka ideonimów, tytułów ksiąg magicznych, np.: *Lemegeton* (inaczej *Mniejszy Klucz Salomona* – anonimowa demonologiczna księga z XVII wieku, opisująca duchy, demony i aniołów, przypisywana królowi Salomonowi), zawierająca tajemną wiedzę księga *Necronomicon*, w wersji stworzonej przez Howarda Phillipsa Lovecrafta mająca niezwykle interesującą historię (w opowiadaniu *The Hound* z 1922 roku). Obie nazwy są elementami drugiego, fantastycznego wymiaru opisywanej przestrzeni literackiej. Te magiczne księgi oraz inne składniki niezbędne do wydestylowania odpowiedniego eliksiru, jak np. kryształ wenecki, mandragora i alembik, miały pomóc Reynevanowi obudzić ducha jego zamordowanego brata Peterlina. Zamiast niego podczas rytuału przeprowadzanego na cmentarzu pojawiają się natomiast inne duchy i okropne pająkopodobne stwory. Zarówno tytuły tych ksiąg wiedzy magicznej, jak i inne ideonimy oznaczające dzieła tego typu nie pełnią w analizowanych utworach funkcji lokalizacji w czasie, ponieważ jako obiekty o wymienionych nazwach własnych powstały później, a nie w XV wieku. Wspomniane ideonimy występują jednak wspólnie z innymi księgami (np. *Zohar*, „Księga blasku", *De principiis* Orygenesa, *Liber medicinalis ad Almansorum* Razesa, a właściwie perskiego lekarza i nauczyciela w Bagdadzie o imieniu Abu Bekr Mohamed ibn Zakariah al Rasi, znanego jako Rhazes, żyjącego na przełomie IX/X wieku, *Liber de secretis naturae* Arnolda de Villanovy), dlatego czytelnik trylogii wymienione księgi wiedzy tajemnej odbiera całościowo łącznie z innymi tekstami jako literaturę medyczno-filozoficzno-demonologiczną lub, popularną w średniowieczu, alchemiczną. Funkcją ideonimów jest w tym układzie charakterystyka opisywanych czasów za pomocą literackich zainteresowań bohaterów, takich jak Szarlej czy Reinmar.

Nazwy własne, pełniące w omawianych tekstach artystycznych funkcję ekspresywną i semantyczną, stwarzają pewną trudność w zaklasyfikowaniu trzech tomów sagi do odpowiedniego podtypu fantasy. Spora grupa nazw autentycznych przemawia za tym, by tekst łączyć z powieścią historyczno-fantastyczną, jednak wybijają się tu przykłady onimów świadczące o ich groteskowości i często satyrycznym spojrzeniu na rzeczywistość przez autora *Narrenturm*. Dzięki tym właśnie nazwom cykl husycki można również zaliczyć do fantasy humorystycznej. Krzyżowanie się nurtów onomastycznych w tym dziele i wykazana wyżej kumulacja rozmaitych funkcji nazw własnych to potwierdzenie łamania konwencji gatunkowych ustalonych w zachodniej literaturze fantasy. Pomimo dużej ilości nazw autentycznych warto się zastanowić, jak w kontekście satyrycznego ujmowania realnej rzeczywistości w dziele literackim realizowana jest funkcja informacyjno-dydaktyczna, zwłaszcza że już na początku pierwszego tomu cyklu odbiorca dzieła

w przypisie czyta takie słowa autora: „Tłumaczenia łacińskich hymnów, sentencji, swawolnych pieśni, informacje bibliograficzne, a także rozmaite ciekawostki znajdą Państwo na końcu książki. Acz – z góry uprzedzamy – nie wszystkie. Opowieść o Reynevanie to wszak fikcja literacka i choć dokładnie historycznie udokumentowana, to jednak wolna od przesadnie nabożnego szacunku dla źródeł" (N, s. 13). Wymowa tego fragmentu zgadza się więc z wcześniej wspomnianą oceną utworów, w których zauważamy kompilację różnych form literackich, m.in. elementów powieści historycznej i fantasy.

Ważny jest także aspekt współczesności w odbiorze historii opisanej na kartach powieści. Obraz dawnego Śląska to jednocześnie obraz współczesnego świata. Pewien uniwersalizm odczytujemy już w tytułach powieści: idea wieży błaznów i obłąkania świata z utworu *Narrenturm* nie tyczy się wyłącznie świata XV-wiecznego, lecz również naszej rzeczywistości, a „światłości wiekuistej" z *Lux perpetua* i w ogóle żadnego światła bohaterowie się nie doczekali: „Jesteś w ciemności przyjacielu […]. Oczekiwaliśmy światła, a oto ciemność. […] Jak niewidomi macamy ścianę i jakby bez oczu idziemy po omacku. Potykamy się w samo południe jak w nocy, w pełni sił jesteśmy jakby umarli. I tęsknimy do światła. Do światłości" – pozostaje im więc tylko nadzieja: „Nadzieja to światłość wiekuista. Lux perpetua. La luce etterna" (LP, s. 457). Zwłaszcza forma *Narrenturm* (też: *przybytek świętej Dympny*) jest ciekawym ideonimem, tytułem otwierającym cykl. W interpretacji tej formy należy wziąć pod uwagę kumulację różnych funkcji: lokalizacji w czasie (budynek charakterystyczny dla średniowiecza), semantycznej (znaczenie członów *narr* i *turm*), ekspresywnej (budowa formy w języku niemieckim i polskim) i być może emotywnej, ponieważ *Narrenturm* w powieści to szpital dla obłąkanych, miejsce, gdzie „trzyma się szaleńców i przyszłe ofiary Inkwizycji, jest symbolem całego opisywanego przez Sapkowskiego świata" (Szklarski 2005). W Wieży Błaznów, czyli w średniowiecznej wieży przeznaczonej dla ludzi umysłowo chorych, m.in. rozgrywa się akcja utworu. To specyficzne miejsce metaforycznie można odnieść do świata współczesnego, zapełnionego szaleńcami, tłamszącego człowieka, zniewalającego go, w którym czasem nie wiadomo, jak żyć albo jak się odnaleźć: „otaczający świat nieustannie na ciebie dybie, nigdy nie przepuści okazji, by wyrządzić ci zniewagę, przykrość lub krzywdę" (N, s. 219). Nazwa *Wieża Błaznów* jest dla autora odpowiednim środkiem językowym opisującym otaczającą nas rzeczywistość, opatrzoną cechą „dziwności", jak w piosence Czesława Niemena: „Dziwny jest ten świat,/ gdzie jeszcze wciąż/ mieści się wiele zła".

Autor umiejętnie łączy w trylogii husyckiej fantastykę z historią, humor i groteskę z głębszymi przemyśleniami na temat mechanizmów władzy i polityki, pisze o historii, jednocześnie oceniając współczesność, a w swoje gry stopniowo od-

słanianej prawdy wciąga czytelnika[60], któremu wiele rzeczy pozostawia do weryfikacji: „Sapkowski bawi się […] historią i przy pomocy niej kształtuje odwołania i diagnozy współczesnego świata" (Lemann 2008, s. 174). Dlatego w tej dyskusji na temat współczesności posługuje się maską romansu rycerskiego, wykorzystując trop ironii w konstrukcji własnej wizji historii (*ibidem*, s. 166).

Trylogia husycka zdobyła taką popularność jak wcześniej napisana saga o Wiedźminie. Powieści cyklu husyckiego we fragmentach pojawiają się na stronach internetowych, mają wiele recenzji, są omawiane i oceniane, fani twórczości Sapka zbierają w formie słowników postacie i miejsca wymienione w tych dziełach, tworzą strony z ciekawymi cytatami, uznawanymi za sentencje, wreszcie wymieniają myśli na temat cyklu na forach internetowych[61]. Historycy natomiast porównują opisywane przez autora wydarzenia z historyczną wiedzą, chcąc potwierdzić występowanie postaci i miejsc autentycznych, omawiają też herby wspominane w powieściach, analizują różne sceny z życia politycznego ówczesnej Polski, Czech, Śląska i Europy[62].

3. NAZEWNICTWO FANTASY HUMORYSTYCZNEJ

Monografia Grzegorza Trębickiego, zawierająca opis rozwoju nowego gatunku literackiego o nazwie fantasy, zbierająca wyznaczniki kilku odmian gatunkowych, nie obejmuje niestety analizy cech odmiany zwanej fantasy humorystyczną albo komiczną (Trębicki 2009). Podgatunek ów, zaledwie raz wspomniany w *Zakończeniu* tej pracy, został odnotowany ze względu na pojawienie się wielotomowego dzieła Terry'ego Pratchetta, cyklu *Discworld* (*Świat Dysku*), tworzonego od roku 1983, a także pierwszych parodii fantasy, jak np. powieść *Bored of the Rings* (1970)

---

60 Por. http://www.granice.pl/recenzja,lux-perpetua,414 (dostęp: 7 lipca 2015).

61 Jeden z internautów postanowił na przykład przebyć szlak, którym wędrowali bohaterowie w pierwszym tomie cyklu, następnie w sieci przedstawił tę trasę, opisując ciekawsze miejsca: „I tak oto zakończyłem swą wędrówkę tropami bohatera książki «Narrenturm» A. Sapkowskiego. Mój szlak to: Wrocław, Oleśnica, Oława, *Brzeg*, *Małujowice*, *Oleśnica Mała*, Strzelin, *Henryków*, Ziębice, Ząbkowice Śl., Bardo, *Kłodzko*, Ścinawka, Ratno, *Wambierzyce*, Radków, Broumov (Czechy), *Głuszyca*, *Wałbrzych – Zamek Książ*, Strzegom, Świdnica. Kursywą zaznaczyłem miejsca, które nie występują w książce, ale były po drodze, i w których można coś zobaczyć. Taka podróż to wspaniała sprawa. Zachęcam gorąco do podobnych podróży". Zob. http://biber.bikestats.pl/c,25647,Sladami-Narrenturm-2012.html (dostęp 6 maja 2015, brak dostępu do artykułu w czasie przygotowywania książki do druku).

62 Zob. http://www.historycy.org/index.php?s=ab441448df20ee7475fb520910a55142&act=Attach&type=post&id=10607 (dostęp: 10 sierpnia 2015).

Henry'ego R. Bearda i Douglasa C. Kenneya, „od początku będąca zamierzoną parodią dzieła Tolkiena" (*ibidem*, s. 157). Takie przejawy odmiany humorystycznej w cytowanej pracy są poza tym argumentem potwierdzającym zaistnienie i „mocne okrzepnięcie" fantasy w literackiej genologii. Na gruncie literatury polskiej trudno jednak znaleźć tego typu dzieła parodiujące *high fantasy*, zwłaszcza że humor jest elementem obecnym w wielu utworach zaliczanych do innych niż fantasy komiczna nurtów omawianej konwencji, a jako przykład mogą posłużyć cykle wcześniej analizowane lub wspomniane: o Wiedźminie i trylogia husycka Andrzeja Sapkowskiego oraz cykl o Twardokęsku i *Opowieści z Wilżyńskiej Doliny* Anny Brzezińskiej. Humor pojawia się również w utworach Romualda Pawlaka, Jacka Piekary (np. w cyklu o Mordimerze), Andrzeja Pilipiuka (cykl o Jakubie Wędrowyczu), Pawła Majki (np. w opowiadaniach o Kwoce i Buhaju) czy Artura Baniewicza w opowiadaniach o Czarokrążcy Debrenie z Dumayki. Wobec obszernego zasobu nazw własnych występujących w przedstawionych tu utworach, materiał onimiczny na potrzeby niniejszego rozdziału został tak dobrany, by wykazać komizm w analizowanym typie literatury, realizowany na różnych poziomach wybranych tekstów, pierwszeństwa w tym względzie udzielając warstwie proprialnej. Dlatego nie będą nas interesować utwory z nielicznymi przykładami nazw własnych, które można uznać za humorystyczne, lub też przejawy komizmu w samej konstrukcji świata przedstawionego. Materiał badawczy z poniższych utworów ma bowiem potwierdzić humor – zgodnie z nazwą gatunkową – całego interpretowanego i ocenianego utworu.

Nazwy własne w utworze humorystycznym są zazwyczaj połączone z oceną realnej rzeczywistości, historycznej lub współczesnej dla nadawcy dzieła, ale też z różnymi formami stylizacji, najczęściej przejawiającymi się w formie aluzji, parodii, pastiszu – jak np. w utworach wspomnianego już Pratchetta – wyśmiewającego „stereotypy i konwencje gatunku fantasy" (Lemann 2009, s. 271). Przedmiotem wartościowania pisarz ten uczynił współczesną kulturę, a czterdziestotomowy *Świat Dysku* odbierany jest jako alegoria zwykłego życia, naszej codzienności, co wskazuje choćby konstrukcja tego świata, który jest ogromnym dyskiem znajdującym się na grzbietach czterech słoni, stojących z kolei na grzbiecie żółwia A'Tuina. W swym powieściowym cyklu Pratchett parodiuje więc różnorodne zjawiska: świat muzyki, filmu, prasy, literatury, specyficzne miejsca na Ziemi, geografię i historię, religię, filozofię i naukę, politykę i rozmaite przejawy życia społecznego. Konwencję gatunkową także wyśmiewa, tworząc na miarę *heroic fantasy* bohatera o nazwie własnej *Cohen Barbarzyńca* (por. *Conan Barbarzyńca* w opowiadaniach Roberta Howarda) – silnego, lecz tępego herosa.

Autorzy humorystycznej fantasy w literaturze polskiej także śmieją się z różnych zjawisk oraz z elementów konwencji gatunkowej – Arivald na przykład żyje

w świecie miejscami przypominającym świat Wiedźmina (w cyklu Piekary mag walczy jednak z wiedźmiarzami), dlatego parodia obejmuje tu pseudośrednio-wieczne tło, a także motywy inicjacji i duchowej przemiany głównego bohatera, który czarodziejem staje się nie dzięki wrodzonym predyspozycjom lub długoletniej nauce i praktyce, lecz przez przywłaszczenie księgi zaklęć po zmarłym prawdziwym magu. Są tu też parodie rozmaitych ras, zasiedlających światy w fantasy „na serio", m.in. Krasnoludów i Jaszczuropodobnych wraz z ich dziwacznymi imionami, ale także członków Tajemnego Bractwa czarodziejów. Pisarz śmieje się więc w swym zbiorze opowiadań z pewnych wyznaczników gatunkowych wypracowanych przez Tolkiena, co szczególnie widoczne staje się w formie oraz w funkcji intertekstualnej niektórych onimów zbioru *Ani słowa prawdy…*.

Podobnie ocenić można pozostałe teksty – opowiadania Pawła Majki i cykl Baniewicza – rozprawiające się z europejskim etosem średniowiecznego rycerza, a więc z istotnymi wartościami literatury powszechnej, a także – jak to ujął recenzent *Antybaśni* Wolskiego – z małymi i wielkimi dziwactwami naszej rzeczywistości (Pustowaruk 2005a). Nazwy osobowe i geograficzne baśniowego świata Amirandy wykreowanego przez Marcina Wolskiego w książce *Antybaśnie z 1001 dnia* (2004) były już wcześniej opisywane (Domaciuk 2006). Interesującymi formami, które uwzględniają relację nazwa–obiekt, są tu ponadto nazwy o funkcji deskrypcyjnej, polegającej na „skrótowym opisie denotatu, najczęściej przez wyeksponowanie jednej z jego cech" (Rutkowski 2001, s. 13). Niżej zestawione chrematonimy z powieści Wolskiego, zgodnie z przyjętym przez Artura Gałkowskiego modelem badawczym, można uznać za przykłady chrematonimii użytkowej, która składa się z trzech systemowych podkategorii: chrematonimii marketingowej, społecznościowej i ideacyjnej, skupiających wiele rozmaitych grup nazw, np. firm i produktów, zrzeszeń i organizacji, zespołów, wspólnot, zgromadzeń, nazwy przedsięwzięć kulturowych itp. (Gałkowski 2008, s. 51–55). Chrematonimy (w tym ideonimy) w utworze literackim spełniają określone cele stylistyczne, które w dziele Wolskiego można określić jako tworzenie znaków ekspresywnych parodiujących znane z rzeczywistości realnej odpowiednie grupy nazw. W zebranym materiale onimicznym występują więc humorystyczne określenia pełnionych funkcji, np. *Pierwszy Zausznik* (por. *Pierwszy Sekretarz*), *Główny Doradca*, *Wróżka*, *Dobra Wróżka* i *Wróżka Zła*, *Generalna Wiedźma Przewodnicząca*, *Naczelny Inwigilator*, *Wielki Marszałek* zwany *Małym Kunktatorem*; urzędów, instytucji, wydziałów, fundacji itp., np. *Federalne Officjum Inwigilacyjne* w Regentsburgu (por. *FBI* – amerykańska agencja rządowa, 'Federalne Biuro Śledcze' oraz *Święte Oficjum* 'trybunał inkwizycyjny powołany w 1542 roku'), *Officjum Skupu Surowców Wtórnych* (por. niedopasowanie stylistyczne wyrazu *oficjum* z rodzajem działalności w dalszej części nazwy), *Poborcjat Podatkowy* (por. *poborca podatkowy*), *Wydział Gędźb*

i Klechd, *Fundacja „Grosz wdowi"* (ale wdowa się tu bogaciła, por. frazeologizm *wdowi grosz* i jego ewangeliczne źródło); grup społecznych, np. *neo-Sarmaci*, *Banda Karłów* (grupa przestępców o wzroście poniżej jednego metra); kościołów – *świątynia Superwesty* (w której brak niewinnych dziewic – por. Świątynia Westy na Forum Romanum w Rzymie i *westalka* 'kapłanka Westy, rzymskiej bogini ogniska domowego', do służby w tej świątyni dobierano dziewczynki w wieku 6–10 lat); domów publicznych – lupanar *„Pod Kogutem i Tęczą"* itp.

A*miranda* Wolskiego to specyficzna kraina baśni: „była to monarchia niemała, zważywszy, że już w średniowieczu potrafiła zadłużyć się na pięć bilionów kop groszy rurytańskich" (AB, s. 131), fantastyczne państwo z przymrużeniem oka traktowane przez autora, który w żartobliwy sposób wykazuje mankamenty naszego realnego kraju i jego społeczeństwa, zwłaszcza tego z XX stulecia, ukrytego za Amirandczykami. Z tekstu opowiadań dowiadujemy się zatem, że do pewnego momentu w dziejach Amirandy „całej bajeczności alternatywnego świata nic nie zagrażało ze strony światopoglądu laickiego" (AB, s. 130), aż nadszedł materializm, który przetrzebił krasnale, najady i driady, a więc unicestwił to, co niematerialne, pochodzące z twórczej ekspresji człowieka, jego wiarę w cudowność otaczającego świata. Pisarz czasem żartuje, innym razem kpi z zachowań ludzkich, głupoty, braku profesjonalizmu i tym podobnych cech, jak w scenie realizacji projektu *Szklana Góra*, kiedy pracownicy odczytali plan do góry nogami i zamiast *Szklanej Góry*, w której miała być uwięziona rozpustna córka króla, zbudowali *Szklany Dołek*, gdzie wpadały „ofiary" uwielbiającej seks królewny Rosanny. I tak dynastia Królewien ze Szklanego Dołka dotrwała do czasów drutów kolczastych nowożytnej historii, aż wreszcie *agent 001* z *„Sex-Wunderwaffe"*, komórki do spraw likwidacji zagrożenia seksualnego, opuścił się w paszczę *Krateru Nienasycenia*, by wydobyć stamtąd *Rosannę XXXVIII*. Agentowi się udało, ponieważ okazał się kobietą o imieniu *Iwonka*. Zazwyczaj w takim groteskowym ujmowaniu rzeczywistości występują nazwy własne lub deskrypcje jednostkowe pełniące funkcje intertekstualną oraz aluzyjną, przywołujące inne formy nazewnicze z wcześniejszych tekstów, ponieważ, aby zaistniała parodia, musi istnieć oryginalne dzieło stanowiące wzorzec, „do którego kolejny tekst odnosi się poprzez specyficzny typ humorystycznych podobieństw i różnic" (Załęska 2009, s. 109). Czytelnik więc w tle postaci przystojnego, niebieskookiego asa wywiadu *001* z *Antybaśni…* dostrzega sławnego agenta 007 Jamesa Bonda, rozsławionego dzięki filmowej serii, lecz stworzonego przez pisarza Iana Fleminga w różnych powieściach i opowiadaniach. W cyklu Wolskiego rejestrujemy zjawisko zapośredniczania tekstu (zob. Rutkiewicz-Hanczewska 2013, s. 131), w tym wypadku wyrażenia *Wunderwaffe* (niem. 'cudowna broń'), w propagandzie hitlerowskiej oznaczającego zaawansowaną technicznie tajną broń, przechylającą szalę zwycięstwa na stronę Rzeszy Niemieckiej podczas II wojny świato-

wej. Powstały hipertekst z cytowanego fragmentu utworu jest wzbogacony o wyraz *sex*, dostosowany do wymowy opowiadania. W innych fragmentach opowieści Wolski przedstawia parodię światów równoległych, np.: w wywiadzie udzielonym przez *św. Limeryka* dla *„Orion Glob"* dowiadujemy się, że *Świat Wyłączny* to zaledwie *świat 3246 b*, w którym w dodatku nie było potopu, ponadto autor tworzy ciekawe miano krainy przeznaczonej dla dusz zmarłych ludzi – jest to *Kraina Wiecznych Turniejów* (por. *Kraina Wiecznych Łowów* 'wizja życia pozagrobowego północnoamerykańskich Indian'). Świat przedstawiony w utworze jest więc pseudośredniowiecznym odbiciem świata współczesnego, nie wiernym jednak, lecz groteskowym, odbiciem w krzywym zwierciadle, m.in. za pomocą humorystycznej chrematonimii.

Autorzy dzieł humorystycznych, podejmujący dyskurs z rzeczywistością, chętnie korzystają z kategorii groteski, która „kwestionuje przyjęty obraz świata [...]. Jest przejawem buntu, krytycyzmu społecznego, niezależności, funkcjonuje głównie w czasach, w których kładzie się nacisk na sprzeczności określające świat współczesny" (Głowiński 2003, s. 10). W utworach literackich będących tekstami zapraszającymi czytelników do udziału w różnych grach językowych, bawiących i rozśmieszających odbiorców, widoczne są rozmaite intencje z jedną dominantą illokucyjną: „W wypowiedzi humorystycznej, związanej z grą językową, zabawą językiem, komicznymi sytuacjami, reakcjami czy cechami pojedynczych osób albo zbiorowości, zwykle wywołującymi uśmiech, ważna okazuje się postawa kreatywnego podmiotu" (Tymiakin 2013, s. 168). Autorzy więc podejmują próbę wzbudzenia wesołości oraz dostarczenia odbiorcom przyjemności (*ibidem*). Tym celom służą także nazewnicze neologizmy.

Fantasy komiczna to jedna z odmian analizowanego w niniejszej pracy gatunku zawierającego różne czynniki kształtujące omawianą konwencję (świat alternatywny, magia, nie-ludzkie rasy, motywy „magii i miecza", motyw *quest*, inicjacji i przemiany duchowej bohatera, walki dobra ze złem, quasi-średniowieczną rzeczywistość). W tym typie utworów nadal istotne są zatem wyznaczniki gatunkowe wcześniej omawiane, z wysunięciem na pierwszy plan interesujących przygód bohatera, zazwyczaj humorystycznie przedstawionych, jego wędrówki w magicznym świecie Krainy Fantazji w celu ratowania ludzi, ale też po to, by czytelnik, obserwując pokazywany mu świat powieściowy, rozpoznawał w nim karykaturalnie odmalowane fragmenty realnej rzeczywistości. Można wykazać pewne różnice między fantasy „na serio" i komiczną, w której pojawiają się wyżej wymienione elementy fantastyki, brakuje natomiast czarno-białego wartościowania znanego z *Władcy Pierścieni* J.R.R. Tolkiena oraz traktowanej poważnie – jak w *high fantasy* – walki Dobra ze Złem. Warto też zwrócić uwagę na ekspresywność istniejącą w formie podawczej omawianego typu utworów: humor jest tu zjawiskiem po-

wszechnym, występuje w dialogach, monologach i narracji, w opisie przygód rozmaitych postaci pochodzących z różnych światów (ziemskiego i innych), w konstrukcji bohaterów i w nazwach własnych. Z punktu widzenia formy, semantyki i funkcji onimów ten gatunek literacki z dominującą w nim kategorią groteski wydaje się najbardziej interesujący.

Komizm w obrębie nazewnictwa tekstu zaliczanego do fantasy humorystycznej wynika głównie z funkcji intertekstualnej i ekspresywnej nazw własnych, które posiadają różne źródła ekspresywności. Należy tu podkreślić istnienie literackiej płaszczyzny owego komizmu, odbiorcy aktywnie uczestniczącego w intelektualnych grach nadawcy tekstu, czytelnika wyposażonego w „kompetencje kulturowe, doświadczenie życiowe, rozmaite predyspozycje i nawyki", wnikającego w świat przedstawiony dzieła (Główczewski 2006, s. 160). W powieści Romualda Pawlaka *Rycerz bezkonny* (2004) czytelnik odkrywa na przykład uroki świata rycerskiego z pierwszej połowy XIV wieku. Głównym bohaterem tej opowieści jest dosyć pechowy, określający siebie „magiem ponadczasowym" i „artystą-wizjonerem", bezdomny i bezkonny rycerz Fillegan z Wake, który z powodu długów traci swą rodzinną posiadłość w Anglii, ale za to szczyci się karolińskimi korzeniami swego rodu. Fillegan „nabrał utajonej niechęci do kupieckiego plemienia", ponieważ to jeden z kupców, Ayermine, stał się właścicielem jego zamku i całej posiadłości, przez niego też bohater musiał udać się na kontynent, by zdobyć fortunę. Wędrówkę po ówczesnej Europie zaczął ze swoim wiernym karusem *Bucefałem*, który jednak padł, „nie wytrzymawszy trudów rycerskiego żywota", więc rycerz – by nie być rycerzem bezkonnym – zamierzał kupić następnego konia i nadać mu imię *Bucefał Drugi*. Przykłady z liczebnikowym określeniem *Drugi* były już badane w pracach z zakresu zoonimii. Nazwy te przypominają imiona koni hodowlanych zapisywane w księgach rodowodowych (druga z nazw posiada cyfrę II, jeśli drugi koń ma nosić to samo imię: por. np. *Dziwożona* i *Dziwożona II*), choć zasady tworzenia takich zoonimów mówią, iż nazwy koni nie mogą się powtarzać przez pewien czas (zob. Bubak, Wilkoń 1969, s. 296), a identyczne imiona, z których drugie otrzymuje cyfrę II, może przysługiwać następnemu źrebięciu tych samych rodziców, ale dopiero po śmierci pierwszego. Nie przypadkiem autor wybiera miano *Bucefał* dla konia rycerza – zoonim ten jest identyczny z nazwą własną ulubionego konia Aleksandra Macedońskiego, lecz chodzi też o cechy zwierzęcia, które przyczyniły się do apelatywizacji omawianej formy: *bucefał* to 'żartobliwie o koniu' (SJP), a także koń pod wierzch, rumak, zwłaszcza jeśli jest ognisty i krewki (SWO). Cechy konia Fillegana stoją zatem w sprzeczności z cechami przypisywanymi zwierzęciu żyjącemu w starożytności: nie jest on ognisty, narowisty czy krewki, lecz bardzo utrudzony i zazwyczaj głodny. W omawianym tekście znajdujemy też inne nawiązania do znanych z literatury bądź uzusu nazw własnych,

jako przykład wspomnijmy marzenia chłopaka, giermka, który planuje „jeszcze przed trzydziestką" zostać *mości Dunedainem Capodimonte* (por. *Dúnedainowie* 'ludzie z zachodu' w mitologii Śródziemia z powieści J.R.R. Tolkiena, a także nazwę *Museo di Capodimonte* 'włoskie muzeum sztuki w Neapolu'), poza tym znanymi z innych tekstów nazwami osobowymi są *Papageno* (por. nazwę postaci z opery Wolfganga A. Mozarta *Czarodziejski flet*) i *Beatrycze* (imię postaci znane z *Boskiej Komedii* Dantego Alighierego). W powieści Romualda Pawlaka jest więcej elementów onimicznych poświadczających umiejscowienie akcji na tle włoskiego krajobrazu: *Florencja* i peryfrastyczny ekwiwalent stolicy Toskanii – *Miasto Róż* (zapewne jest to nawiązanie do słynnego Ogrodu Róż znajdującego się w mieście), *Pistoia*, *Republika Florencka*, *Toskania*, *Republika Wenecka*, rzeka *Arno* (to autentyczne nazwy geograficzne), *Montepaschi*, różanolica *Florina*, *Lucynda*, *Gucci* (oficer), sukiennik *Niccolo Carcassian*, syn *Bartolomea* (autentyczne nazwy osobowe oznaczające wymyślone postaci) i wiele innych. Fragmenty opowieści – jak widać – zawierają „italijskie klimaty", jednak bohater pragnie wyjechać z Włoch i dostać się do Francji.

Utwór R. Pawlaka, z powodu przynależności do fantastyki humorystycznej, od pierwszej strony wprowadza czytelnika w obszar rozmaitych gier semantycznych, z których należy wymienić przede wszystkim gry tworzenia światów możliwych, dystansowania się od tekstu (gry podejmowane zwłaszcza przy lekturze dzieł groteskowych), gry intertekstualności (zapożyczanie np. onimów z innych tekstów) czy zapożyczeń leksykalnych (zob. Chrzanowska-Kluczewska 1997, s. 15). Istotna jest więc rola odbiorcy i interpretatora tego typu powieści, czytelnik bowiem powinien przystąpić do określonych gier pragmatycznych, uczestnicząc przede wszystkim w grach dzielenia się wyobraźnią z autorem, interpretacji, rozpoznawania i intertekstualności (*ibidem*). Powinien więc zrozumieć wszelkie nawiązania onimiczne autora – choć nie tylko takie – do innych tekstów oraz odgadnąć, w jakim celu te odniesienia pisarz wprowadza do swego dzieła. Charakterystyczny jest na przykład *Prolog* utworu Pawlaka, zaczynający się cytatem z wymyślonego dzieła pt. „*Dole i niedole Fillegana z Wake, czyli Zarys dziejów Europy i świata*", którego autorem jest *Hodia von Tuttenberg*. Ów cytat dotyczący brzemiennego w skutki edyktu rajców miasta Florencja, wydanego w roku pańskim 1322, a zakazującego pasowania zwłok, oraz sam tytuł zarysu von Tuttenberga przywodzą na myśl poważne dzieło historyczne z tematami wielkiej wagi. Jest to chętnie podejmowany przez twórców powieści fantastycznych chwyt literacki mający uprawdopodobnić wydarzenia opisywane w utworze, sugerujący, iż mamy do czynienia z opisem faktów historycznych. W tekstach fantasy takie urywki „cudzych dzieł" stanowią materiały faktograficzne, okołodokumentalne, dotyczące tematów wyimaginowanych: „Połączenie faktograficznej formy z fikcyjną treścią wytwarza nie-

określoną przestrzeń ontologiczną, której istnienie często pomaga odbiorcy «zawiesić niewiarę», dostarczając mu – paradoksalnie – danych, «urealistyczniających» zmyślone uniwersum, gatunek istot, ideę itp.” (Zarzycka 2009, s. 217). W repertuarze śmiesznych onimów znalazła się też nazwa własna przypominająca wyraz dźwiękonaśladowczy lub nawiązujący do zabaw z dziećmi – por. „padre od świętej Kunegundy Patataj”. W typowym autentycznym nazwisku jako podstawa nie powinno wystąpić słowo *patataj* (‘okrzyk towarzyszący zabawom z dziećmi’), ale w literaturze, zwłaszcza humorystycznej, jest miejsce na takie antroponimy. Nie ulega wątpliwości, że ów okrzyk (forma *patataj*) rozsławiony jest dzięki wierszowi Marii Konopnickiej *Pojedziemy w cudny kraj*.

Niekiedy celowo deformowana nazwa osobowa umieszczana jest w kontekście podkreślającym jej humor i aluzyjność, na przykład w scenie, gdy Fillegan spostrzega grafikę mistrza Kłussaka „z nieodłącznymi końmi na pastwisku” – bohater zamyślił się wówczas nad miłością artysty do koni, choć ten „z końską anatomią był na mocny bakier”. Jak można przypuszczać, autor wprowadza nas tu w malarskie motywy z prac Juliusza, Wojciecha i Jerzego Kossaków, którzy szczególne miejsce w swych obrazach przeznaczyli właśnie wizerunkom koni. Chociaż w omawianym fragmencie jest mowa o koniach na pastwisku, to można przypuszczać, że autor *Rycerza bezkonnego* ma na myśli również dzieło Wojciecha Kossaka *Konie w galopie*. Tytuł obrazu, ale także inne sylwetki koni oraz ludzi na nich siedzących, zestawione z tytułem tekstu Pawlaka (*Rycerz bezkonny*) z większą mocą podkreślają groteskowość sytuacji, w jakiej znalazł się rycerz Fillegan. Nazwa powieściowego artysty *Kłussak* kumuluje więc różne formy leksykalne: autentyczne nazwisko *Kossak* oraz rzeczowniki *kłus* ‘dwutaktowy chód konia’ i *kłusak* ‘typ konia obejmujący kilka ras’ (konie w wyścigach dwukołowych wózków poruszają się tylko szybkim kłusem). Opisywany bohater, rycerz i mag w jednej osobie był w wielu miejscach, poznał różne ciekawe osoby, a jedna z podróży zawiodła go na *Pere Lachaise* w Paryżu, gdzie „niejedną noc spędził w towarzystwie flecisty Chopininiego” (na paryskim cmentarzu Père-Lachaise pochowany został Fryderyk Chopin). Inne szczegóły z życia tego muzyka (np. to, że zmarł na gruźlicę) pozwalają łączyć nazwę osobową flecisty z nazwiskiem pianisty Chopina. Kontekst, w jakim nazwa osobowa się pojawia, zapewne w zamyśle autora powieści miał rozśmieszać czytelnika, okazał się zaś niestosownym żartem: w powieści czytamy, że o majątek pozostawiony przez flecistę procesowała się część rodziny, która wzięła serce w zastaw, „póki ich roszczenia nie zostaną zaspokojone”. Fragment ten przywołuje losy serca Chopina, które łączą się przecież z tragicznym losem narodu, dlatego taki żart budzi sprzeciw i może wywołać reakcje czytelnika, których autor się nie spodziewa.

Romuald Pawlak w *Rycerzu bezkonnym* dowiódł jednak, że potrafi rozbawiać i wciągać odbiorców w swe gry językowe. Tworząc humorystyczne nazwy własne,

proponuje doświadczanie komizmu, który „ustanawia, rzec by można, pewnego rodzaju związek pomiędzy wewnętrzną sferą dzieła, planem wyrażania i planem wyrażonym, a tym, co wobec niego zewnętrzne, co przynależy do świadomości odbiorcy i okoliczności towarzyszących procesowi lektury" (Główczewski 2006, s. 159).

Baśniowy motyw dzielnego rycerza, zwłaszcza walczącego ze smokami, to wdzięczny temat dla fantasy humorystycznej, która spośród różnych odmian tego typu literatury swymi wyznacznikami najbardziej zbliża się do bajki. Przeglądając tak zwane „funkcje działających postaci" w *Morfologii bajki* Włodzimierza Proppa (Propp 1976, s. 66–123), w zestawieniu liczącym 31 takich funkcji, wyróżniamy między innymi odejście bohatera z domu (przymus odejścia w określonym celu) oraz wyrządzanie krzywdy przez antagonistę (tu: smoka), czyli szkodzenie. Kolejnym punktem życiowej drogi protagonisty w naszej historii jest więc zabicie smoka. Dobrym przykładem takich rozwiązań akcji są opowiadania i powieści, które zawierają rzeczownik *smok* w tytule, np.: *Dlaczego rycerz nie przeląkł się smoka* Rafała Dębskiego (w zbiorze opowiadań pt. *Serce teściowej*, 2008) lub *Smokobójca* Tomasza Pacyńskiego (2006)[63]. Smoki z tych utworów nie mają nazw, inaczej jest więc w fantasy „na serio" – jak w powieściach Ewy Białołęckiej – gdzie bohaterowie ci obdarzani są imionami, czasem nawet długimi. Smok jest „najpopularniejszym przedstawicielem bestiariusza światów fantasy, a ponadto zoomorficznym wyobrażeniem archetypicznym, obecnym chyba we wszystkich mitologiach świata; jest szczególnego rodzaju przedmiotem mentalnym poddającym się analizie diachronicznej i synchronicznej" (Lemann 2006, s. 143). Pojęcie smoka w kulturze ma długą tradycję, dlatego autorka powyższych słów chciała zbadać, na ile prototyp kulturowy jest wykorzystywany i re-kreowany w literaturze fantasy. Okazuje się, że najwyższą „tożsamość wykazuje profilowanie wyglądu i cech charakterystycznych" tych stworzeń (*ibidem*, s. 157).

W utworach Dębskiego i Pacyńskiego występuje archaizacja, przy czym jest to stylizacja wybiórcza, częściowa, z umiarem wprowadzająca cechy wzorca, którym jest tu język staropolski (zob. Wilkoń 1984, s. 15). Stylizacja taka wyzyskuje na przykład archaizmy leksykalne, słowotwórcze i składniowe – por. zdanie: „Choć człekiem niskiego rodu zrodziła mnie macierz, a ojca swego zgoła nie znałem, nie poskąpił mi Bóg łask, bym ku światowemu życiu miał możność się wznieść".

---

[63] Są to tylko przykłady utworów zaliczanych do fantasy komicznej, jednak musimy pamiętać, że smok jest popularną postacią rozmaitych typów tekstów (por. powieści Ewy Białołęckiej czy Iwony Surmik), a rozważania na jego temat występują także w grotesce fantastycznej Stanisława Lema, który w *Cyberiadzie* (*Wyprawa trzecia, czyli smoki prawdopodobieństwa*) opisuje wykrycie przez Kerebrona trzech rodzajów smoków: zerowych, urojonych i ujemnych, a w *Dziennikach gwiazdowych* wymienia organizację *Towarzystwo Przyjaźni ze Smokiem* (Domaciuk 2003a, s. 205). Parodystyczne ujęcia smoków dopełnia obraz smoka odrzutowego w powieści *Straż! Straż!* Terry'ego Pratchetta (zob. Lemann 2006, s. 157).

Elementami archaizacji w utworze Dębskiego są również nazwy własne: rycerz *Strzygniew Strzegonia* (też: *cny Strzygniew* i *szlachetny Strzegonia*; imię dwuczłonowe wzorowane na imionach staropolskich – por. też herb *Strzegomia*), uczony autor traktatu o naturze smoków *Marcus Sanctus Huberathus*, służący *Jakub*, *Garbus Samosiej* (niskiego stanu). W ramach komizmu mieszczą się tu sposoby nawiązania do znanej legendy o smoku wawelskim, por. np.: piękny gród Kraków prześladowany jest przez straszliwego smoka, palatyn książęcy ofiarowuje więc sowitą nagrodę za pokonanie poczwary, który to czyn obiecuje wypełnić rycerz Strzegonia, dla swawoli wcześniej zrzucając ze schodów pewnego szewca, „bo z wypchanym siarką baranem ośmielił się przyleźć i przed pańskie oczy pchać w prostackiej czelności". I tu pojawiają się różnice w stosunku do treści baśni, ponieważ smok tak długo ział, aż przypiekł konia, którego po chwili zjadł i tak zwęglił pancerz rycerza, że „trzy dni kowal rozkuwał zapieczoną od ognia i pogiętą zbroję". Smok przeżył, a przy okazji pożarł wypchanego trutką barana i „durnego szewca". Nic dziwnego, że bohaterowie mają pretensje do uczonego, autora owego dzieła o smokach, o to, iż pisał nieprawdę na ich temat – smoki wcale nie są ociężałe, leniwe i niemrawe. Rafał Dębski, tworząc miano *Marcus Sanctus Huberathus* dla tej postaci, wyraźnie nawiązuje do znanego w świecie fantastyki pseudonimu Huberta Harańczyka, fizyka i pisarza *science fiction*, członka Galicyjskiej Gildii Fanów Fantastyki. Harańczyk na okładkach książek występuje jako Marek S. Huberath. Już dawno Dariusz Dąbrowski zwrócił uwagę na interesujące onimiczne kreacje M.S. Huberatha z opowiadania *Wrócieeś Sneogg, wiedziaam…*, np.: *Dags*, *Aspe*, *Tib*, *Snorg*, *Piecky*, *Moosy* oraz dwuczłonowe nazwisko powstałe z czterech form – *Tibsnorg Pieckymoosy* (Dąbrowski 1988, s. 151). Być może Dębski, powołując do życia na kartach swego dzieła bohatera o nazwisku *Huberathus* dodatkowo z członem *Sanctus* 'święty', prowadzi jakąś grę nie tylko z czytelnikiem, lecz również z kolegą po piórze.

Schemat bajki o smoku zwalczanym przez rycerza dostrzegamy również w *Smokobójcy* Tomasza Pacyńskiego. Nazwy własne w tym utworze są bardziej zróżnicowane pod względem pochodzenia językowego: pogromcą smoków jest tu *sir Roger* z *Mons*, „mamą" w zamtuzie – *Lantrie*, natomiast szewczykiem, pasowanym na rycerza giermkiem sir Rogera – *Jamroz Zelówa*. Na antroponim składają się charakterystyczne formy: *Jamroz* pochodzi od imienia *Ambroży*, które w Polsce notowane jest od XII wieku jako *Ambroż*, *Ambroży*, *Jamroży* (jako nazwisko notowane w 1748 roku; zob. NP, s. 74). Obecnie *Jamroz*/*Jamróz* jest znanym polskim nazwiskiem. Formę *Zelówa* można uznać za augmentatyw wyrazu *zelówka* 'przednia część podeszwy buta lub cała podeszwa', jednocześnie oceniając ten wyraz jako neologizm ekspresywny oraz potoczny (Skubalanka 1990, s. 31–32). Imię rycerza z opowiadania z kolei przypomina tytułowego *Króla Rogera* z opery Karola

Szymanowskiego, opisującej dramatyczną historię sprawiedliwego władcy, rozgrywaną w XII wieku na Sycylii.

Znane schematy bajek czy baśni występują też w zamieszczonych na stronach internetowych opowiadaniach Pawła Majki pt. *Kwoka i Buhaj. Prawdziwa opowieść o prawdziwych barbarzyńcach* (2006), *Kwoka i Buhaj. Prawdziwa historia o prawdziwych rycerzach* (2006) oraz *Kwoka i Buhaj. O prawdziwym Harnasiu* (2007)[64]. Odniesieniami do motywów baśniowych są następujące elementy fabuły: pojawienie się postaci królewny całej ze złota, wygnanej na rozkaz nowej żony ojca z rodzinnego pałacu, działalność srogiej baby jagi (w utworze nazwa pisana jest małą literą), która zamienia królewnę w żabę, a rabusiów w chrząszcze, lecz ostatecznie sprzyja ludziom, pocałunek rycerza przywracający królewnie jej prawdziwą postać itp. Wybory autora opowiadań dotyczą więc znanych elementów świata baśni, odpowiednich bohaterów i – o czym będzie mowa – kolorów. Takie przejmowanie różnych schematów bajkowej konwencji dokonuje się nie tylko na gruncie literatury fantasy, badania bowiem potwierdziły, że występują one również w innych kierunkach i okresach literackich, na przykład w młodopolskiej prozie i poezji: „W twórczości tego okresu przewijają się postacie, motywy, wątki i obrazy pochodzące z bajkosfery, a także kolory i liczby o bogatej symbolice” (Wawryk 2009, s. 85). Autorka tych słów podkreśla także istotę konstrukcji postaci baśniowej królewny w twórczości jednego z młodopolskich pisarzy, który potrafił „odrzucić terror racjonalizmu i logiki”: „Ważnym elementem Leśmianowskiej baśni jest królewna. Motyw ten okazał się niezmiernie popularny w literaturze, a zwłaszcza w poezji przełomu XIX i XX wieku” (*ibidem*). Włodzimierz Propp w cytowanej już pracy także zwraca uwagę na powyższe motywy, układające się w funkcje fabularne, formy działania i aktywności bohaterów, postępowanie postaci „określane z punktu widzenia jego znaczenia dla toku akcji” (Propp 1976, s. 59). W opowiadaniach Majki zetkniemy się więc z typem nazewnictwa charakterystycznym dla bajek i baśni, jednak przy założeniu, że opowieści te, zawierając motywy pochodzące z bajek, nie są przeznaczone dla dzieci, choćby ze względu na występowanie w prozie fantasy rozmaitych elementów leksykalnych nieprzeznaczonych dla ucha zbyt młodego odbiorcy (np. wulgaryzmów).

Nazewnictwo tych trzech opowiadań zawiera onimy pełniące funkcję semantyczną: *Kwoka* i *Buhaj* to imiona głównych bohaterów, zaś inni bohaterowie także posiadają nazwy, w których dostrzegamy rodzime podstawy leksykalne, poddane czasem nieznacznym modyfikacjom fonetycznym, np. mag *Vidoczek*, *Psotek*

---

[64] Opowiadania te ukazały się w periodyku internetowym „Fahrenheit”, kolejno w numerach: 54 (2006), 55 (2006) i 57 (2007). Autor opublikował je pod pseudonimem Paweł Czerwiec. Zob. informacje o autorze na stronie WWW: http://encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=Pawe%C5%82_Majka (dostęp: 15 sierpnia 2015).

i *Piórko* – chłopcy ze *Szczurzej Bandy*, grupy osieroconych dzieci w mieście *Barozek*, *Popłoch* – przywódca wrogiej bandy, *Piękniś Borko* (PB), Karko Wiśnionosy, Strawik i Miromił (PR). Są to imiona bądź przezwiska przypominające staropolskie *nomina propria*, wyrazistym przykładem jest zwłaszcza imię Miromił zawierające częste w strukturze tej klasy nazw własnych wspomnianego okresu historycznego człony mir 'pokój' i mił 'miły' (zob. Malec 1971, s. 96–97). Widoczne w podstawach form proprialnych apelatywy stanowią tu pewien procent bazy nazewniczej. Wyrazy pospolite o funkcji deskrypcyjnej wyzyskiwane są przede wszystkim do tworzenia antroponimów, a nie nazw własnych różnych innych stworzeń, co najczęściej zdarza się w bajkach dla dzieci[65]. Wśród nazw postaci i nazw wskazujących różne miejsca w przestrzeni tekstu literackiego pojawiają się czytelne deskrypcje jednostkowe pełniące funkcję semantyczną lub lokalizacji w przestrzeni, mogą one też wystąpić w bliskim sąsiedztwie nazw własnych obcej proweniencji, co jest typowe dla onimii utworów fantasy. Obce nazwy własne swoim brzmieniem i współwystępowaniem z nazwami rodzimymi podkreślają konwencje analizowanego gatunku – por. sposoby przedstawiania się postaci: „Jestem *Melidranna* z *Borsuczej Kniei* […]. Córka *Alandora*, pana na *Czarnej Pięści*, księcia *Barozek* i *Urhun* i pani *Orietty*, jego małżonki, wiły" (PB; *Orietta* to autentyczne żeńskie imię włoskie[66]), „jestem Errylian di Crognyac, hrabia *Dikonu*tti i Bomridii" (PH), a także inne konstrukcje językowe kojarzące się nieraz ze staropolskim sposobem nominacji (typu *Jan z Czarnolasu*): *Ringweid z Siwego Lasu, syn Arlinga Złotowłosego, pana Sowiego Krzyku*, *Olianna, córka Irlenda Czerwonego* (PR). W zebranych tu nazwach własnych odczytujemy ekspresję dźwiękową, ich podobieństwo do leksyki obcych języków, eksponowanie pewnych układów sylabicznych i układów fonemicznych, wpływających na eufonię, „piękne" brzmienie tych form językowych (por. Kosyl 1993b, s. 155). Niektóre z tych nazw przywołują nazwy własne z przestrzeni internetowej, np. onim *Alandor* nawiązuje do świata fantasy ukazanego w serii książek i obrazów *The Chronicles of Alandor* (*Kroniki Alandor*[67]) oraz do komputerowej gry *Faerun Game*[68]. Nazwy z powyższych cytatów stylistycznie korespondują z przestrzenią fantasy ukazaną w opowiadaniach oraz z innymi przytoczonymi nazwami własnymi.

Barbarzyńcy *Kwoka* i *Buhaj* z opowiadań Pawła Majki, będący jednocześnie rycerzami, swymi cechami i zachowaniem przypominają czytelnikowi *Conana*

---

65 Maria Czaplicka-Jedlikowska, analizując zebrane przez siebie onimy z literatury dla dzieci, wymienia na przykład nazwę baśniowych stworków: *Psotki*. Są to bohaterowie zbioru wierszy Janiny Porazińskiej pt. *Nad wiślaną wodą* (Czaplicka-Jedlikowska 2007, s. 208).

66 Zob. http://www.imiona.info/Orietta.html (dostęp: 10 czerwca 2015).

67 http://alandor.wikia.com/wiki/Chronicles_of_Alandor (dostęp: 16 sierpnia 2015).

68 http://gexe.pl/faerun/i (dostęp: 16 sierpnia 2015).

Barbarzyńcę, literacką postać stworzoną przez Roberta E. Howarda. Podobnie jak *Conan* rycerze-barbarzyńcy są nieokrzesanymi, prostymi osiłkami, w których jednak można odkryć i pozytywne cechy charakteru, niosą bowiem pomoc księżniczce i ratują handlarkę przed bandą Popłocha. Humor w obu nazwach wynika między innymi z dosłownego rozumienia apelatywów tkwiących w ich podstawach: *kwoka* to 'kura siedząca na jajach lub wodząca pisklęta' (SJP), a *buhaj* to 'byk rozpłodowy' (SJP). Charakter i opis postaci odpowiadają znaczeniom leksemów tkwiących w podstawach omawianych form: *Kwoka* z opowiadań Majki to bohater nieco napuszony, pragnie, by podziwiano jego cechy charakteru i stroje, w które się ubiera, przypomina też poniekąd kwokę stroszącą pióra. *Buhaj* natomiast jest popędliwy i kochliwy[69], a ponadto usposobienie tej postaci literackiej odpowiada cechom *buhaja* w cytatach zebranych przez Witolda Doroszewskiego do opisu hasła w SJP: *buhaj* jest olbrzymi, silny, prezentuje byczą złość, rozwścieczony dyszy, jest postrachem całej trzody, a ponadto rycząc, chce się podobać samicy. Z użyć kontekstowych wynika, że te literackie antroponimy są nazwami znaczącymi, a ich funkcja semantyczna wspomagana jest semantyką barw[70]: porywczy *Buhaj* to „wysoki, czarnowłosy i przystojny jak sam diabeł jeździec w czarnej skórzanej kurtce. Dosiadał czarnego ogiera i czarne miał oczy i głos, i duszę", jest czasem ponury, co też pasuje do opisywanego koloru, a czasem w swych wypowiedziach prezentuje „czarny humor", Kwoka zaś defekty urody nadrabiał m.in. jaskrawoczerwonym strojem, „nosił się […] wyłącznie pstrokato, ponieważ jaskrawe kolory kojarzyły mu się z bogactwem i dostojeństwem. […] W jednym jego uchu pysznił się kolczyk rubinowy, drugie zaś zdobiła niemała perła oprawiona w fikuśny, wedle kwoczego projektu zrobiony, ornament. Wychodził w ten sposób Kwoka naprzeciw poczuciu humoru Stwórcy, który obdarzył go jednym okiem niebieskim, drugim zaś zielonym" (PB). Autor opowiadań z upodobaniem sięga do tych dwóch obszarów semantyki barw: koloru czarnego i do rozmaitości jaskrawych barw (pstrokatego), nobilitując barwę czarną i humorystycznie podchodząc do drugiego zestawu kolorów. Nazwy barw „mówią" o cechach tych literackich postaci, choć konwencja utworu humorystycznego łagodzi przejęte z językowego obrazu świata i jego porządkowania aksjologicznego konotacje „czarnego" jako „zła", por. np.: czarne myśli, czarna godzina, przyszłość, rozpacz, niewdzięczność, czarny charakter, czarna owca itd. (Tokarski 1995, s. 46–48). Nasz bohater, choć odkrywamy w nim cechy „czarnego buhaja", w zasadzie nie jest złym człowiekiem, „czarnym charakterem".

---

69 Może warto też zwrócić uwagę na inne notowane konotacje analizowanego wyrazu. W *Słowniku gwary studenckiej* (Kaczmarek, Skubalanka, Grabias 1994) *buhaj* jako neosemantyzm występuje w opisie hasła *kobieciarz* w dziale pt. *Miłość*.

70 Por. rozdział *Semantyczne bogactwo bieli i czerni* w książce Ryszarda Tokarskiego (Tokarski 1995).

Buhaj, świadomie przypisując sobie kolor czarny, nie pozwala na używanie go podczas identyfikacji innego bohatera, przez wszystkich skądinąd nazywanego Czarnym Rycerzem. Buhaj z uporem więc nazywa go Czerniawym[71]: „*Czarny* jestem tylko ja!". *Czerniawy* mieszka w *Czarnym Zamku* za *czarnym murem*, jest jeszcze gospoda *„Pod czarnym Mieczem"* i przezwisko rycerza: *pan Hugorlet Czarna Pięść*. Dziwacznie natomiast wygląda *Kwoka* jako rycerz, gdyż różne części stroju rycerskiego kupował u różnych osób, a kradzionego białego konia musiał nieco przemalować, dodając mu łaty brązowe i ciemnoczerwone, stąd jego nowa nazwa: *Wielobarwny Rycerz na Wielobarwnym Koniu* (PR). Typową cechą tej opowieści jest więc gra nadawcy z odbiorcą, gdyż nadawca tekstu artystycznego liczy na pewną reakcję czytelnika w procesie odbioru, polegającą na dociekaniach na temat znaczenia nazwy własnej, jej pochodzenia, motywacji użycia, nasuwających się w związku z jej brzmieniem i semantyką skojarzeń itp. Wnikliwy interpretator jest w stanie odszukać symboliczne znaczenie słowa czarny, w wielu wyjaśnieniach konotujące szeroko pojęte zło, a także w tekstach kulturowych, mitologicznych przekazach znaleźć potwierdzenie istnienia czarnych byków składanych Posejdonowi jako ofiary[72].

Jeszcze inny świat czytelnik odkrywa w zbiorze opowiadań Jacka Piekary zatytułowanych *Ani słowa prawdy. Opowieści o Arivaldzie z Wybrzeża* (2005). Autor proponuje tu scenerię przypominającą pseudośredniowieczną *Nibylandię*, różniącą się i nazewnictwem, i geografią, ukształtowaniem terenu od autentycznej onimii oraz znanych z rzeczywistości kontynentów. Trzeba jednak wspomnieć, że w nazwach geograficznych dostrzegamy czasem realizm, jak w opisie podróży Arivalda do kolonii krasnoludzkiej, północnego państwa *Skjorg*. Nazwa tego miasta-państwa istotnie przypomina językowe formy skandynawskie.

Typ omawianych w tej pracy powieści – ze względu na odmienność świata, baśniowość przedstawianych krain – wymaga takich zespołów onimów, które są w stanie tę kreowaną przez autora rzeczywistość syntetycznie opisać. Najwięcej mówiącymi, optymalnymi strukturami językowymi, wydają się zatem deskrypcje jednostkowe, które oprócz funkcji lokalizacji w przestrzeni pełnią też funkcję semantyczną, np.: *Stare Góry*, *Szmaragdowe Góry*, *Lodowe Skały*, *Stołowe Wzgórza* (por. autentyczny oronim *Góry Stołowe*), *Mulista Rzeka*, *Zachodni Ocean*, *Sowie Uroczysko*, *Siny Bród*, *Cudakowy Las*, *Mała Wyspa* itp. Te pisane wielką literą wyrazy pospolite bliskie są nazwom własnym, zwłaszcza ze względu na sposób denotacji (Kosyl 2003b, s. 272). Są to opisowe wyrażenia identyfikujące, ukazujące

---

71 Apelatyw *czerniawy* (derywat z sufiksem *-awy*) niesie więc ze sobą deprecjację postaci literackiej o nazwie *Czerniawy*.

72 Zob. hasło *Czarny* (SMTK, s. 53–54).

obiekt indywidualny, opisujące denotat przez wskazanie jego cechy (Kaleta 1998, s. 33). Deskrypcje jednostkowe jako formy złożone z apelatywów zastępują więc nazwy własne (Grodziński 1973, s. 51), dlatego najczęściej ich graficznym wyróżnikiem w tekście jest wielka litera każdego z leksemów wchodzących w skład analizowanych form. W powieści Piekary także opisują przestrzeń, która nie jest łatwa w odbiorze, jest raczej skomplikowana, choć przy tym humorystyczna, ponieważ autor kreuje tu „światy alternatywne", „pomiędzyświaty" i „światy obok". Dlatego w fantasy (nie tylko w humorystycznej odmianie) tak istotne są deskrypcje jednostkowe, gdyż odbiorca w roli interpretatora tekstu umiejscawia wydarzenia w wymyślonym, ale możliwym świecie, opisywanym przez wyrazy, które wynikają ze znaczenia wyrazów pospolitych, będących ich elementami (zob. Skowronek 2006, s. 441). Mariusz Rutkowski – rozpatrując funkcje nazw własnych ze stanowiska użytkownika języka i aktu komunikacyjnego – także uwzględnia relację nazwy do obiektu, wymieniając jej funkcję deskrypcyjną wobec określanego denotatu. Funkcja ta polega na jego skrótowym opisie, „najczęściej przez wyeksponowanie jednej z jego cech" (Rutkowski 2001, s. 13).

Deskrypcje takie występują nie tylko w obrębie nazw geograficznych, ponieważ przestrzeń dzieła opisują także różne inne klasy onimów, w tym antroponimy, nazwy innych niż ludzie istot oraz chrematonimy. Ze względu na konstrukcję bohatera (Arivald to samozwańczy mag przyjęty do Tajemnego Bractwa przez innych ważnych czarodziejów) czytelnik otrzymuje obraz krainy magicznej, która może istnieć dzięki przeróżnym zaklęciom i czarom o interesujących nazwach przypominających ideonimy, np.: *Łabędzi Puch Passhovera*, *Trolli Czar Gaudeamiusa*, *Piąty Czar Hyalla z Zapewnieniem Trustowym*, *Siódmy Wytrych Balzeryka*, *Siódme Gaussa*, *Boska Jasność*, *Skrzesanie Lingorskie*, *Akuratność Kemleya*, *Mentalna Tarcza Pafnucego*, *Magiczna Ściana Hillarego Pajęczarza*, *Izolator Gurenmansa*, *Zapora Firacego* itp. Większość z tych form zawiera nazwę osobową określającą „wynalazcę" danego zaklęcia i jednocześnie czarodzieja, który po raz pierwszy użył czaru. Nazwy zaklęć pełnią funkcję semantyczną, jednak nie zawsze odbiorca tekstu w gąszczu informacji może się rozeznać, do czego służą owe czary i co powodują, choć kontekst często takie sugestie zawiera – tak więc zaklęcie zwane *Klatką Gazboego* służyło do izolowania niebezpiecznych zwierząt, *Echo Saurentego* to czar, który sprawiał, że łagodny głosik rozbrzmiewał donośnie niczym grom, a *Czerwonobyczność Lazaniasza* Arivald wypowiedział, by dodać sobie sił do seksu z trzema czarodziejkami, wiedział jednak, że czar ten uzależniał. Humor w opowiadaniach Piekary jest zjawiskiem dominującym w strukturze całego dzieła literackiego, występuje też w ocenie naszej rzeczywistości, zapewne jako element łagodzący jej osąd. Autor na przykład ironicznie spogląda na rozmaite elementy w ludzkim zachowaniu, toteż zebrane tu nazwy dotyczą różnych dziedzin życia i spraw człowieka, także in-

tymnych i takich, o których najlepiej jest pisać w utworach podszytych humorem. Dobrym przykładem jest wyjaśnienie zaklęcia o nazwie *Trzecia Kara Jezynazego*: sześcioletni Jezynazy stworzył trzy zaklęcia, których powodem było wciąż nienasycone rodzeństwo, pożerające jego i swoje posiłki. *Pierwsza Kara* powodowała przymus bekania, *Druga Kara* objawiała się czkawką, natomiast *Trzecia Kara dla Żarłoków, Łakomczuchów i Obżartuchów Autorstwa Jezynazego* (to pełna nazwa czaru) „przybierała poważniejszą formę". Ze względu jednak na długość tej nazwy „wszyscy mówili po prostu Trzecia Kara". Skutki czaru można poznać, obserwując zachowanie Varrada, który stał się jego ofiarą: „zakrztusił się, wytrzeszczył oczy i padł z powrotem na krzesło, głośno kaszląc" (ASP, s. 225). Bohater po prostu się zachłysnął, a był to efekt użycia zaklęcia zwanego *Trzecia Kara*.

Typowe ideonimy w tekstach opowiadań, a więc wymyślone tytuły rozmaitych dzieł literackich i naukowych to zespół innych komicznych elementów w opowieściach o Arivaldzie. Zazwyczaj humorystycznymi składnikami tego typu form okazują się także nazwiska „twórców" tych prac: *Hyrkwist Białoręcki* napisał poemat pt. *„O pomocnym trollu"*, *Birun Petrara* – cykl sonetów *„W Iglicowych Górach"* (por. Francesco Petrarca, *Canzoniere*, czyli cykl *Sonetów do Laury* i wyprawę alpinistyczną Petrarki w 1336 roku na Mont Ventoux, opisaną w jednym z listów lub też Wzgórza Euganejskie, gdzie w Arqua Petrarca znajduje się dom-muzeum poety), na Południu powstał wstrząsający magithriller *„Dagolarrr" Ali ben Barcera*, znanego jako *Barcerius Grafomanius*, *Andreas Puffer* stworzył apokryficzny epos *„O magii, magach i magnetyzmie"*, *„Vampyrologos"* to dzieło *Waleriusza Lycantropa* (por. Lycanie i Wampiry – dwie rywalizujące ze sobą rasy występujące w amerykańskim filmie *Underworld* z 2003 roku, w reżyserii Lena Wisemana), *„O stworach nocy i stworach krwi. Rzecz spisana przez Irydesa z Valikover ku nauce i przestrodze"* – ideonim, który podlega wartościowaniu, ponieważ nadawca tekstu ów tytuł określa jako „prześliczny", *Varely Virus* w swym nieśmiertelnym dziele *„O obrotach wskazówek"* pisał zaś o możliwości zakrzywiania czasu (por. *O obrotach sfer niebieskich* Mikołaja Kopernika). Jak widać, językowy humor wynika z różnego typu nawiązań do innych tekstów, w tym nie tylko literackich, do apelatywów, które nie powinny występować jako podstawy nazw własnych twórców tych dzieł, humor powstaje też na bazie skojarzeń różnorodnych zjawisk określonych za pomocą tych samych części mowy i zestawionych w szeregu, jak na przykład *magia*, *magowie* i *magnetyzm* – dwa rzeczowniki na początku wyliczenia należą do jednego pola semantycznego, lecz ostatni z nich jest określeniem zjawisk fizycznych związanych z polem magnetycznym (z magią nie ma to nic wspólnego). Szereg tworzą więc rozpoczynające się jednakową sylabą *mag-* leksemy, o różnych znaczeniach i genezie (por. łac. *magia* z gr. *mageía* 'magia', gr. *mágos* 'czarodziej' oraz gr. *Mágnēs* 'magnes', SWO, s. 312–313). Odbiorców może śmieszyć również „nauko-

wość" literatury przedstawianej w opowiadaniach, którą oczywiście należy ocenić jako pseudonaukową, por. np.: „Nie mógł się skupić na pięknym tekście Kwizycego Ruszta dotyczącym pewnych kosmologicznych aspektów Zaklęć Styfarnijskich" lub: „Życzę sobie szczegółowych rozbiorów logicznych, źdźiebka statystyki i nawiązania do *Filozofii przypadku* Stragarza Szpaka" (ASP, s. 123). Logika lub raczej „rozbiory logiczne" w powyższym zdaniu istotnie łączą się z pierwszą częścią tytułu eseju Stanisława Lema pt. *Filozofia przypadku. Literatura w świecie empirii*, w którym autor zagadnienia literatury i kultury ujmuje z punktu widzenia nauk ścisłych, w tym właśnie logiki.

Wyżej zestawione formy pochodzące z utworu Piekary okazują się deskrypcjami złożonymi z apelatywów, wymyślonymi przez autora tytułami dzieł oraz nazwami osobowymi o humorystycznych znaczeniach. *Nomina propria* łączą się bowiem zarówno z zaklęciami, jak i tytułami, ponieważ chodzi tu o nazwiska twórców analizowanych ideonimów. Przyjrzyjmy się jeszcze innym grupom nazw osobowych (lub nie-osobowych, czyli nazw odmiennych ras) i geograficznych. Ciekawym antroponimem jest nazwa głównego bohatera: „Jego prawdziwe imię brzmiało gminnie i prosto: Penszo", więc po zmianie profesji (z barda, włóczęgi, żołnierza i najemnika stał się sławnym magiem) „nazwał się Arivaldem, gdyż wyobrażał sobie, że to imię lepiej pasuje do jego obecnej pozycji" (ASP, s. 6–7). Zgodnie z założeniem Charlesa Bally, utożsamiającym ekspresywność językową z afektywnością (emocjonalnością) języka, możemy uznać, że przywoływane tu nazwy własne i konteksty, w których występują, są znakami ekspresywnymi charakteryzującymi się swą wyrazistością na linii nadawca–odbiorca (zob. Skubalanka 1972, s. 125, 131). Sanczo Pansa z utworu Cervantesa, z którym czytelnicy mogą kojarzyć miano *Penszo*, to ubogi wieśniak, następnie giermek, wykazujący się szlachetnością oraz racjonalnym spojrzeniem na różne sytuacje, ale też niski, krępy, niezbyt inteligentny człowiek, ponadto biedak marzący o lepszym życiu. Znak językowy, którym jest tu nazwa własna *Penszo*, a także cechy giermka z utworu Cervantesa, stają się więc elementami składowymi znaku ekspresywnego, a motywacja użycia nobliwego w ocenie samego bohatera antroponimu *Arivald* i przyczyny zmiany imienia postaci literackiej są najwyraźniej humorystyczne. W podstawie tej nazwy tkwi wyraz obcy: imię to można bowiem odnosić do francuskiego *arriviste* (pol. przest. *arywista* 'karierowicz, człowiek, który świeżo zdobył majątek albo stanowisko') od *arriver* 'przybyć, dorobić się', ale też 'przybić do brzegu' (SWO, s. 46). „Majątkiem" przejętym przez Arivalda jest płaszcz, magiczna księga i kryształowa kula, które pozostały po śmierci prawdziwego maga z Tajemnego Bractwa. Przedmioty te są typowymi rekwizytami należącymi do osób związanych z magią, zwłaszcza w fantasy mitopoetycznej. Po opanowaniu sztuki czarowania bohater osiada na Wybrzeżu, przyjmując posadę miejscowego maga pomagającego wieśniakom i miejscowej

księżniczce (por. Haka-Makowiecka, Makowiecka, Węgrzecka 2009, s. 27–28), stąd w nazwie *Arivald z Wybrzeża* można także doszukiwać się związku ze znaczeniem ‘przybić do brzegu’.

Większość nazw osobowych w utworze Piekary pełni funkcję semantyczną i ekspresywną. Są to przykłady z pogranicza dwóch nurtów onomastycznych występujących zazwyczaj w utworach groteskowych i komicznych: semantycznego i groteskowo-ludycznego. Autor pracy na temat nurtów nazewnictwa literackiego w swoim studium pisał o istnieniu sfery przejściowej między nimi, z nieostrą granicą wyznaczaną przez dominację funkcji semantycznej bądź ekspresywnej (Kosyl 1993a, s. 88). Zebrane niżej antroponimy charakteryzują bohaterów opowiadań, eksponując pewne cechy nosicieli nazw, zawierają także stosunek nadawcy tekstu do nazywanych obiektów, występujący w badanych onimach jako znakach ekspresywnych.

Przytoczmy ciekawsze przykłady: *Hrubel Śpiewak* (jego rekwizytem jest harfa), *Tard Wyniosły* (przezwisko nawiązuje do dumy bohatera), *Magnus Pięknowłosy* (przezwisko pochodzi od pięknych loków nosiciela nazwy), *Bombor Borsuk* (gruby wielbiciel pasztetu z zajęczych języków, por. *Bombur* – jeden z Krasnoludów w drużynie Thorina z *Hobbita* Tolkiena), *Essver Gładkolicy*, *Mardil Niemowa*, *Silmeverd Piękny*, *Berril Złotousty* (autor różnych sądów filozoficznych, najczęściej niedorzecznych, por. *beryl* ‘pierwiastek chemiczny’, ‘minerał’ i ‘rodzaj broni: karabinek szturmowy’), *Winifred Ponury*, *Derwin Prawdomówny*, *Targhan Oczopląsy*, *Zgniłozęby* itp. Antroponimy te, a przynajmniej ich części przypominające przezwiska, interpretujemy zatem tak jak apelatywy: istotne są tu konotacje związane ze znaczeniem wyrazu pospolitego (Cieślikowa 1991b, s. 117), choć czasami sam kontekst do takich interpretacji nie wystarcza, lecz potrzebne są elementy wiedzy „określane mianem kontekstu sytuacyjnego, historycznego, tła komunikacyjnego itp.” (Rutkowski 2006a, s. 211). Analiza takich nazw, jak *Berril Złotousty*, może zatem być pogłębiona przez zestawienie z autentycznym antroponimem *Jan (Chryzostom) Złotousty*, jakim jest imię świętego, największego kaznodziei Kościoła wschodniego, twórcy wspaniałych homilii, kazań i pism. *Berril* z opowiadania Piekary też jest wspaniałym mówcą, tyle tylko że – jak dostojni oratorzy z *Monachomachii* Krasickiego – formułuje kwieciste zdania o błahej treści. Zestawione wcześniej nazwiska lub imiona autorów zaklęć i tytułów dzieł naukowych oraz pozostałe antroponimy opowiadań tworzą liczną grupę nazw własnych tworzonych według struktury imię + nazwisko, naśladując przy tym formy imion bądź nazwisk, np.: *Passhover*, którego nazwisko, jak można przypuszczać, łączy się z nazwą zaklęcia *Łabędzi Puch* (por. ang. *hover* ‘unosić się, wznosić się’, cechy puchu łabędzia, *Łabędzi puch* ‘nazwa ciasta’ i polisemiczne zestawienie *łabędzi śpiew*), *Gaudeamius* (por. łac. *gaudeo* ‘cieszyć się’ i *Gaudeamus igitur*, ‘*Radujmy się więc* – pieśń śpiewana podczas uroczystości akademickich’), *Andreas Puffer* zwany *Konfabulą* (por. *konfabulacja*

‘uzupełnianie brakujących wspomnień nieprawdziwymi informacjami, co do których prawdziwości jest jednak przekonany ich twórca’ oraz ang. *puffer fish*, inaczej rozdymkowate ‘rodzina ryb promieniopłetwych’, które, wystraszone, zwiększają rozmiary swojego ciała przez napompowanie wodą lub powietrzem i przypominają wówczas kulę lub piłkę), *Balzeryk*, *Hyall* i *Trust*, *Gauss*, *Gurenmans*, *Kemley*, *Lazaniasz* (por. *lazania* – wł. *lasagne*), *Sangwaniasz* (por. *sangwinik*), *Qulawicjusz* (por. *kulawy*), *Hillary Pajęczarz*, *Stragarz Szpak*, *Hyrkwist Białoręcki*, *Ali ben Barcer*, znany jako *Barcerius Grafomanius* (por. *ben* ‘syn w nazwiskach arabskich i żydowskich’, *Ali* – arabskie imię męskie, ale też *grafoman* w zestawieniu z oceną nosiciela nazwy jako wielkiego twórcy wstrząsającego magithrillera), *Varely Virus* (por. imię *Walery* i ang. *virus* ‘wirus’), *madame Jekilla* (por. *Jekyll* w utworze Roberta Louisa Stevensona *Doktor Jekyll i pan Hyde* oraz *Godzilla* ‘gigantyczny potwór z japońskich filmów SF’), *Kwizycy Ruszt*, *Jezynazy*, *Firacy*, *Saurenty*, *Stetrycy* (na wzór *Horacy*, *Laurenty*, *Atanazy*) i autentyczne *Pafnucy*. Imiona z ostatniej grupy mają zakończenia charakterystyczne dla imion łacińskich w M. l. poj. *-i*/*-y* < łac. *-ius*[73].

Produktywnym sufiksem w imionach łacińskich, zaadaptowanym do systemów nazewniczych różnych języków europejskich, jest wymieniony przyrostek *-ius*. Źródłem ekspresywności nie jest samo pojawienie się tego morfemu sufiksalnego (w postaci *-ius*/*-iusz*), lecz nagromadzenie w tekście opowiadań nazw własnych wyglądających jak „derywaty utworzone od niezrozumiałych podstaw za pomocą zrozumiałych sufiksów” (Malec 2006, s. 294), np.: *Dwejusz*, *Kalampus*, *Nadicius*, *Parvus* (por. łac. *parvus* ‘mały’), *Propertus* (por. ang. *proper* ‘właściwy, prawdziwy, odpowiedni’), *Regardiusz* (por. ang. *regard* ‘szacunek, wzgląd; spojrzenie’), *Treboniusz* (por. *Trebonianus* lub *Trebonian Gallus* ‘cesarz rzymski w latach 251–253’), *Tyrneusz*, *Vigarius* i inne. Tego typu formy (również *Gaudeamius* i *Grafomanius*) czytelnikowi mogą się korzyć nie tylko z językiem łacińskim, ale z czasami średniowiecznymi, co jest zgodne z wyznacznikiem konwencji fantasy dotyczącym tworzenia wizji świata przypominającego ten dawny okres dziejów. Średniowiecznymi rekwizytami są więc nie tylko konkretne przedmioty jako składniki wymaganej scenerii (rodzaje broni, ubiory, wygląd wsi i miast itp.), lecz także osobowe nazwy własne.

Rejestr humorystycznych antroponimów występujących w omawianym dziele literackim na tym się nie wyczerpuje. Elementy humoru dostrzegamy także w formach, w których odbiorcę tekstu śmieszy znaczenie podstawy słowotwórczej, np.: *Pantaleon Poliwajtes* – por.: autentyczne imię pochodzenia greckiego *Pantaleon*

---

[73] Maria Malec omawia różne imiona przyswojone do polszczyzny z imion obcego pochodzenia, które w języku polskim mają zakończenia: *-iusz*, *-ius*, *-i*/*-y* (z odmianą przymiotnikową; zob. Malec 2006, s. 294–295).

i jego dosłowne tłumaczenie 'istny lew, wyjątkowo odważny' (SWO, s. 376) oraz „nazwisko" odapelatywne utworzone zapewne od wyrazu *polewka*, *poliwka* 'rodzaj zupy' lub *polewać*, *poliwać* (por. Rymut 2001, s. 271) z nawiązaniem do nazwisk litewskich (Unbegaun 1989, s. 227; Bystroń 1993, s. 140–141), *Albertus zwany Wychylto* („od ulubionego powiedzenia", *Albertus* to miłośnik długich alkoholowych biesiad, stąd jego przezwisko należy rozumieć jako zwrot *wychyl to*). Komizm w powieściowej nazwie tkwi również w sprzeczności między informacją na temat literackiej postaci zawartą w tekście a znaczeniem odpowiednich członów nazwy własnej – na przykład *Bargrim Żelazna Pięść* to nazwa małego gnoma, bardzo bojaźliwego, ukrywającego się przez wiele lat w piwnicy pod zamkiem.

Powyższe nazwy według wytyczonego sobie celu ich twórcy mają bawić czytelnika, proponując mu udział w grze odkrywania znaczeń tych form w rozmaity sposób wpisywanych w kontekst utworu. Mówimy tu więc o intencjach nadawcy tekstu i elementach leksykalnego tworzywa, które umożliwiają autorowi zrealizować cel wypowiedzi. W literaturze pięknej, podobnie jak w publicystyce, tekstach satyrycznych i codziennej komunikacji społecznej istnieje potrzeba powoływania „nazw, które zgodnie z intencją nadawcy (twórcy) mają zawierać elementy humoru. Pojawia się wówczas humor intencjonalny, który już w momencie aktu nazwotwórczego odróżnia te jednostki od nazw, w których przejawia się humor semantyczny, związany jedynie z odbiorem nazw na tle równobrzmiącego apelatywu" (Rutkowski 2006b, s. 406). W opowieściach o Arivaldzie jest na przykład wiele antroponimów niezwykle zróżnicowanych, jeśli chodzi o ich pochodzenie językowe. Przeciętny odbiorca jest w stanie wskazać ich proweniencję polską lub obcą, natomiast czytelnik bardziej dociekliwy może poszukiwać źródeł onimów oraz ustalać ich etymologię, wskazywać sposoby nawiązania do innych znanych tekstów. Przytoczmy jeszcze jedną grupę nazw osobowych ze zbioru opowiadań Piekary – imiona magów z Tajemnego Bractwa Silmaniony: *Borrondrin*, *Druskin*, *Faldron*, *Velvelvanel*, *Baalbos*, *Lineal*, *Wielki Mistrz Harbularer*, *Tulbercjusz*, *Bolgast Szczwacz*, *Gundus Gdacz*, *Galladrin zwany Panienką*, bliźniacy *Molinar* i *Moronar*. Wydaje się, że w grupie tych nazw szczególnie ważne jest ich brzmienie, podwajanie pewnych głosek (także w imionach *Leilanna*, *Solyenna*, *Ilyenna* i *Kylyenna*), powtarzanie sylab, czasem paronomazja (inne nazwy braci bliźniaków to *Gillilen* i *Gillalad*). Wiele z tych antroponimów polskiemu odbiorcy przypomina nazewnictwo obce, jako interpretatorzy tego typu onimów możemy dodać za Magdaleną Nowotną-Szybistową, że są to nazwy własne przejrzyste lub nieprzejrzyste semantycznie, ale wzorowane formalnie (Nowotna-Szybistowa 1969). Magiczny świat przedstawiony w utworze Piekary przypomina miejscami świat Hogwartu, w którym J.K. Rowling umieszcza słynną Szkołę Magii i Czarodziejstwa: w opowiadaniach o Arivaldzie czarodzieje także odmalowani są jak zwykli ludzie z szeregiem

wad i zalet, jako właściciele rozmaitych rekwizytów koniecznych do rzucania czarów, niezbędnych w tej magicznej rzeczywistości, mieszkają w niby-średniowiecznym zamku i szczycą się wspaniałą biblioteką, przypominającą autentyczne średniowieczne biblioteki benedyktyńskie (np. te ze wzgórza Monte Cassino czy opactwa Cluny we Francji – por. Wawroska, Pluta 2007).

Literatura fantasy zawiera – o czym wspominałam – nazwy własne zróżnicowane pod względem pochodzenia językowego. Składniki onomastykonu utworu *Ani słowa prawdy…* sprawiają wrażenie niejednorodnego zbioru form nazewniczych, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę nazwy ludzi oraz bohaterów „niezwykłych", reprezentujących inne rasy, np.: krasnoludzki król *Dwyhrig Wszobrody*, krasnolud *Grumbax*, kobold książę *Vikrahnouk*, w ludzkim języku mówiący czarny kocur *Mazgiller* oraz demon *Inghrilgir Pożeracz Skał* (zwany *Paszczą*). Obok tych nazw występują inne, można powiedzieć „swojsko" brzmiące *nomina propria*, takie jak *Miłorząb* (rybak) czy *Roszczysław* (hrabia).

Obce brzmienie nazw, widoczne w antroponimii, przydatne okazuje się też w obrębie toponimii ze względu na główny cel przekazu odbieranego tekstu, jakim jest ukazanie odmiennego świata, zasiedlanego przez różnorodne postacie. W wielu powieściach fantastycznych, co wykazały wcześniejsze analizy nazw geograficznych, można zrekonstruować akt nazwotwórczy w toponimii, odwołujący się do „podstawowych wyznaczników wiedzy na temat świata zewnętrznego", do wyglądu obiektu, ukształtowania terenu, jego przynależności, rodzaju fauny i flory, podłoża itp. (Rutkiewicz-Hanczewska 2013, s. 228). Wśród zebranego materiału onimicznego przykładem takiego kreacyjnego procesu może być nazwa osady *Rzezimieszki*, którą zamieszkują ludzie o charakterze zawartym w znaczeniu nazwy własnej. W omawianym typie utworów występuje jednak druga liczna grupa nazw geograficznych, w której takie motywacje są celowo zacierane, natomiast wartością tych form jest oryginalność brzmienia i nieuwzględnianie semantyki. Z tego punktu widzenia istotnymi znakami językowymi dla polskiego czytelnika są te nazwy własne, które nawiązują do innych języków, nieistotną rzeczą natomiast – jak sądzę – jest poszukiwanie etymologii i znaczenia przytaczanych tu onimów (zwłaszcza że kontekst nie ujawnia sposobów wyjaśnienia tych obcych nazw), np.: *Morribrond*, *Danskar*, *Targent*, *Silmaniona*, *Ravena*, *Bahrost*, *Saravatta*, *Berbezza*, *Soitech*, *Bardagalar*, *Velermond* i wiele innych.

Teoria komizmu zarysowana we wstępnym rozdziale książki *Polski dowcip językowy* (Buttler 2001) podkreśla ważną rolę interpretanta tekstu humorystycznego, w naszym ujęciu odbiorcy utworu, jego percepcję „komicznych układów słownych" i rozpoznawanie w tym tekście „zakłóceń, celowo sprowokowanych przez nadawcę i będących źródłem efektu komicznego" (*ibidem*, s. 24). Efekt ten widoczny jest w nazewnictwie rodzimym i obcym, typowym dla utworu humorystycznego z takimi

elementami onomastykonu, jak: *Mrzeczysław z Podgłowia Dolnego*, *Hadżdżdżistan* (por. *Tadżykistan* ‘państwo w środkowej Azji’ i *hadżdż* z arabskiego *hadjdj* ‘pielgrzymka do Mekki’), *Paffanistan* (por. *Afganistan*), *Hzwwynizgh* (miejsce znane z bitwy z pomidorami, które używają magii), *Tihkageth*, *Hurraldin* (miejsce bitwy, por. *hurra* ‘wykrzyknik wyrażający radość’) i inne. Nazwy te poddano różnym procesom fonetycznym i słowotwórczym, które świadczą o ich ekspresywności. Dominuje w nich przede wszystkim naruszenie zasady typowości i zamkniętości klasy nazw geograficznych, wyzyskiwanie w podstawach słowotwórczych wyrazów niepojawiających się w uzualnych nazwach własnych (jak *hurra* w *Hurraldin*), ekspresja fonetyczna (np. potrojona spółgłoska *dż* w *Hadżdżdżistan*), modyfikacje i deformacje nazw autentycznych (*Paffanistan*), formy absurdalne (*Podgłowie Dolne*) i ewokowanie języków obcych (por. Kosyl 1993a, s. 88–90).

Deformacjom podlegają także nazwy własne będące w dziele elementami stylizacji „na Tolkiena”, celowym naśladowaniem formy onimów utworzonych przez autora *Władcy Pierścieni*, ale jednocześnie parodią schematów wypracowanych przez fantasy. Funkcję intertekstualną pełnią więc następujące nazwy osobowe i geograficzne: *Varrad Bar-dur* – inaczej *Lord Chaosu* u Piekary (por. *Barad-dûr* ‘nazwa twierdzy Władcy Ciemności, Saurona, we *Władcy Pierścieni*’), *Galladrin* – czarodziej, ze względu na swą urodę zwany *Panienką* (por. imię pięknej czarodziejki, królowej elfów w trylogii Tolkiena: *Galadriela*), *Wzgórze Gardonu* (por. *Gondor* u Tolkiena), bagniska *Mardaru* (por. *Mordor*), twierdza *Iliten-osleth*, tłumaczone jako ‘Oczy Południa’ (być może nawiązuje do nazw twierdz *Ithilien* i *Osgiliath* z *Władcy Pierścieni*), *Peallanor* (por. *Pelennor*), *Khazadal* i *Uduł-dum* (por. *Khazad-dum*). Autor opowieści o Arivaldzie przez te odniesienia do innego, dobrze znanego tekstu czytelnikom powieści fantastycznych, niejako zaprasza odbiorcę do wspólnej gry, do zabawy w odszukiwanie pre-tekstów (por. Lemann 2009, s. 274) i odkrywanie kontekstów dzięki różnym typom aluzji (zob. Kosyl 1988).

Nazwa własna rozpatrywana w izolacji nie spełnia dostatecznie dobrze swojej funkcji w utworze literackim. Oprócz występowania w kontekście onimy mogą ujawniać się w rozmaitych relacjach, takich jak: pisarz–bohater, pisarz–czytelnik, bohater–bohater, a ponadto „nazwa obudowana tekstem wzbogaca go, ale też zostaje przez niego wzbogacona” (Cieślikowa 2001, s. 104–105). Kontekst niezbędny jest więc do oceny nazw własnych, a także opisu ich funkcji, zwłaszcza aluzyjnej, intertekstualnej i metatekstowej. Funkcji metatekstowej można się doszukiwać w wyróżnionym toponimie: „osada nazywa się *Spaleniec*. Barbarzyńska nazwa”. Przykładem są również antroponimy *Gorelf* i *Senella*, o których bez informacji kontekstowych można jedynie powiedzieć, że brzmieniowo przypominają językowo obce *nomina propria*. Obudowa tekstowa wnosi dalsze istotne informacje: „muzykanci zaczęli grać starą wesgańską balladę o tym, jak Gorelf Czarnoręki wędro-

wał do piekła po swą ukochaną. Dwóch bardów śpiewało na zmianę partię Gorelfa i Senelli" (ASP, s. 378). Treść pieśni łącznie z nazwami własnymi przekazuje swym słuchaczom mityczną opowieść na temat wędrówki bohatera do krainy umarłych po ukochaną kobietę. Nie wiemy, jaka jest znajomość motywów mitologicznych literackich bohaterów-odbiorców tej zapewne pięknej pieśni, wiemy natomiast, że mit o Orfeuszu i Eurydyce jest dobrze znany kulturze europejskiej, występuje jako temat wielu dzieł literackich, filmowych, muzycznych i plastycznych[74]. Katabaza, motyw wędrówki w zaświaty, jest chętnie wybieranym tematem w różnych epokach, być może też zaspokaja odwieczną potrzebę kontaktowania się z bliskimi zmarłymi – wystarczy wspomnieć antyczne inspiracje Dantego, który w *Boskiej komedii* opisuje taką podróż po trzech częściach zaświatów. Piekara wciąga więc czytelników w grę odkrywania kulturowo ważnych toposów na zasadzie tworzenia aluzji treściowych, przy zacieraniu aluzji onomastycznych.

W nazwie własnej sporadycznie można odkryć pewien ładunek emocjonalny ujawniany jednak nie przez samego autora, lecz postać literacką. Okazuje się, że *nomina propria* jako elementy słownictwa mają swe znaczenie także dla bohaterów opowiadań. Sytuacja, w jakiej pojawia się nazwa własna, śmieszy nas, ponieważ skracanie oficjalnych form imion jest normalnym procesem w codziennej komunikacji, natomiast omawiana postać, *Lohanni lai Simenei*, niski cherubinek, którego imię często skracane jest do jednej sylaby *Lo*, skarży się: „Brzmi to trochę mało poważnie". Nazwa bohatera podkreślająca poczucie jego wartości także może być dla czytelników źródłem humoru, por.: „wiedźminem jestem. A imię me słynny *Puffer z Lyzienny*. – Czy *słynny* to część imienia? – zapytał Borhorgast". Kolejny przykład pochodzi z Sagi o Czarokrążcy Artura Baniewicza: „Jestem Lenda Branggo, z podwójnym «g». Ale nie nazywajcie mnie tak". Imię i nazwisko tej postaci literackiej są typowe dla antroponimii powieści fantasy, śmieszy natomiast powtarzana w rozmaitych okolicznościach rozbudowana forma nazewnicza *Lenda Branggo „z podwójnym g"*.

Należy tu także wspomnieć o wartości ekspresywnej onimu jako jego zdolności „do wyrażania stosunku nadawcy względem desygnatu nazwy, zdolność nazwy do wywoływania pewnych emocji u odbiorcy […] oraz zdolność nazwy do ewokowania związków z określoną warstwą stylistyczną języka" (Kosyl 1983, s. 16–19), gdy na przykład brana jest pod uwagę określona barwa wyrazu lub też ocena jej postaci dźwiękowej. W obrębie nazewnictwa fantasy humorystycznej dostrzegamy istotę semantyki literackich onimów w tym typie utworów. W tzw. fantasy „na serio"

---

[74] Mit o Orfeuszu i Eurydyce jako temat dzieła występuje w sielankach, sonetach, dramatach, sztukach teatralnych, poematach, jest przedstawiany na obrazach, w rzeźbach, filmie, baśni muzycznej, balecie, kilku operach, powstała nawet parodia nawiązująca do mitu – operetka Jakuba Offenbacha *Orfeusz w piekle* z 1858 roku. Zob. hasło *Orfeusz* w: SMTK, s. 799.

oraz w grach komputerowych kwestia znaczenia nazw własnych także jest ważna, jednak – jak się okazuje – nie ważniejsza niż wartość brzmieniowa. W dziele literackim onimy istnieją więc ze swym znaczeniem i brzmieniem, które ponadto wpisane są w odpowiedni kontekst. Tych nazw nie należy interpretować w oderwaniu od kontekstu, ponieważ zazwyczaj niosą one ze sobą jakieś znaczenia odkrywane przez odbiorców powieści. Nie rozpatrujemy tu wszak onimów wyłącznie w ujęciu systemowym, a więc jako nazw bezkontekstowych (Rutkowski 2013, s. 324), gdyż analiza onimii w dziele literackim ma wykazać pełnione przez nią określone funkcje w wybranych utworach.

Kolejny cykl utworów, z których pochodzi materiał badawczy, także świadczy o występowaniu niełatwych do interpretacji grup onimów należących do różnych klas. Twórca nazewnictwa trzech tomów o Czarokrążcy, bawiąc czytelnika dorosłego słownymi grami, rebusami, łamigłówkami i zagadkami onomastycznymi, nie realizuje raczej podstawowej funkcji pełnionej przez utwory przeznaczone dla odbiorcy dziecięcego (nawet jeśli nie używa wyrazów obscenicznych), czyli funkcji dydaktycznej. Edukacyjne aspekty onimii badacze dostrzegają zatem w literaturze dla czytelnika dziecięcego: „Wychowujemy czytelnika-użytkownika języka i kultury. W związku z tym wyłania się potrzeba prowadzenia badań naukowych dotyczących funkcjonowania nazw własnych w utworach literackich dla dzieci i sformułowania działań edukacyjnych" (Czaplicka-Jedlikowska 2007, s. 29). Takie działania schodzą na dalszy plan lub są całkowicie pomijane w utworach parodiujących rzeczywistość pod płaszczem fantasy i w otoczeniu motywów z bajek.

Saga o Czarokrążcy[75] Artura Baniewicza do 2014 roku składała się z trzech tomów o tytułach *Smoczy Pazur* (2003), *Pogrzeb czarownicy* (2003) i *Gdzie księżniczek brak cnotliwych* (2004), zaś ostatnio wydany został „prapoczątek" sagi pt. *Gadzie gody* (2014), opowieść o młodości Debrena z Dumayki, który wyjechał do Akademii Magicznej w Anvashu. Ten „uczony mag", czyli „magun" wędruje z nieustannie pustą sakiewką, którą stara się napełnić, zarabiając pomaganiem ludziom. Schemat powieści fantasy pozostaje tu więc niezmieniony (por. wędrówki Geralta z Rivii czy Arivalda), quasi-średniowieczna przestrzeń kreowana w utworach także charakterystyczna jest dla tego gatunku, ponadto świat Debrena wypełniają magia i czary.

Onimia cyklu stanowi element aluzji literackiej, którą może ocenić i zinterpretować czytelnik posiadający pewien zasób wiedzy na temat historii, geografii i rozmaitych zjawisk społecznych zaszłych na kontynencie europejskim. Autor nie odsyła odbiorców swej prozy do bliżej nieokreślonej *Nibylandii*, lecz – biorąc pod

---

75 Jest to nieoficjalny tytuł całego cyklu, dlatego w tekstach pojawiających się w Internecie nie ma ustabilizowanej pisowni wyrazów *saga* i *czarokrążca* (jest też *cykl o czarokrążcy*) – raz są one pisane wielką literą, innym razem małą. W niniejszej pracy stosuję duże litery w nazwie cyklu Baniewicza.

uwagę występujące w utworach czasoprzestrzenne aluzje – do krainy przypominającej nasz kontynent. Są to nawiązania za pomocą nazw własnych do różnych krajów Europy i do ich mieszkańców, a także odniesienia do rzeczywistości zawierające stosunek pisarza do rozmaitych aspektów życia i często trudnej egzystencji rodaków, z dużą dozą ironizowania czy też drwiny z zacofania naszego społeczeństwa. Wędrówka głównego bohatera, podobnie jak w innych utworach omawianej konwencji, służy krytycznej ocenie tego świata, satyrycznemu przedstawieniu współczesności. Z dużym powodzeniem, jak się okazuje, w ocenie tej pisarz wyzyskuje nazwy własne, które podlegają w jego utworach najprzeróżniejszym zabiegom, procesom i deformacjom, by stać się humorystycznymi znakami parodii występującej w powieściowej sadze. Nazwy własne najczęściej pełnią funkcję ekspresywną, ludyczną, ponadto – jak w typowej fantasy – w formach onimów nacisk jest położony na brzmienie nazwy, na jej obcość wobec podsystemu leksykalnego, fonetycznego i fleksyjnego polszczyzny (np. *Anvash*, *Pirrend*, *Zbrhl*). Autor cyklu wyjaśnia, w jaki sposób wydarzenia fabularne łączą się z otaczającą nas rzeczywistością: „Generalnie: najpierw jest jakaś myśl do przekazania, chęć podzielenia się swoją opinią, a potem dorabianie do tego stosownego bohatera i fabuły" (Siata 2004).

Wydarzenia rozgrywają się w krainie o nazwie *Viplan*, która jest odpowiednikiem europejskiego kontynentu, oglądanego jakby z drugiej strony mapy, co potwierdza zdanie ze Smoczego Pazura: „tu jest światły Wschód, nie dziki Zachód". Zapewne słowa pisarza najlepiej wyjaśnią ten dość oryginalny sposób tworzenia miejsc wydarzeń fabularnych: „Co się zaś tyczy nowego świata… Trudno taki wymyślić i dlatego stworzyłem sobie Viplan. Wystarczyło obrócić mapę na lewą stronę, przetworzyć parę nazw (bądź skojarzeń z nazwami), zmiksować historię paru epok i paru narodów – i gotowe" (Siata 2004). *Viplan* rozmaicie można tłumaczyć. Nazwę tę należy uznać za choronim, skoro odpowiada nazwie kontynentu. Onim ten, podobnie jak wiele innych nazw geograficznych w cyklu o Debrenie, swym brzmieniem przypomina nazewnictwo obce polszczyźnie. W inicjalnej części wyrazu pojawia się głoska *v*, formę *plan* natomiast można potraktować jako językowy internacjonalizm. Biorąc pod uwagę taki podział wyrazu (*vi* + *plan*), sylabę *vi-* należy uznać za nawiązanie do słowa *wirtualny* (por. ang. *virtual*, niem. *virtuell*, fr. *virtuel*), oznaczającego ‘teoretycznie możliwy, mogący zaistnieć, potencjalny’, co zgadzałoby się z istotą przestrzeni fantasy w literaturze oraz grach komputerowych, a także nawiązującego do formy *v-państwo*, czyli innego określenia wirtualnego państwa, mikronacji, społeczeństwa sieciowego (Domaciuk-Czarny 2010, s. 91–102)[76]. Nazwy geograficzne lokalizują akcję w przestrzeni pod tym względem,

---

76 Powyższa interpretacja wydaje się słuszniejsza niż na przykład wskazanie nawiązania do autentycznego chrematonimu *Viplan* – nazwy brazylijskiej firmy transportowej Wagnera Canhedo

że odbiorca tekstu jest w stanie odczytać aluzje do konkretnych miejsc, przekazane przez autora w nazwach własnych, por.: *Anvash*, *Bootalya*, *Dangiza*, *Illen*, *Lelonia*, *Marimal*, *Morvac*, *Prawel*, *Sovro*, *Vijuka*, *Wehrlen* i inne. W cyklu o Czarokrążcy onimy oddzielone od interpretacyjnych sugestii kontekstu nie mogą być odpowiednio zanalizowane, zwłaszcza że powyższe przykładowe formy są nazwami wymyślonymi, swym brzmieniem i strukturą przypominają językowe elementy obcego systemu leksykalnego. Dopiero w kontekście wychodzą związki Lelonii z Polską, Sovro z Rosją, Wehrlenu z Niemcami, Morvacu z Czechami itd. Opisywane nazewnictwo przedstawia czytelnikowi świat alternatywny, który z założenia jest zupełnie odmienny względem naszej rzeczywistości, a jednocześnie wykazuje wiele związków z onimią autentyczną. Autor recenzji powieści utrzymanych w tej konwencji, chwaląc Baniewicza za pomysłowość wykazaną w konstrukcji fabuły cyklu, pisze: „Siła jego świata to przemyślne wykorzystywanie naszej historii i konstruowanie w oparciu o nią świata trochę znanego, choć innego" (Remiezowicz 2003). To dlatego tworzona przez pisarza kraina wzorowana jest na politycznej mapie Europy[77]. Nazwy własne doskonale się do tego świata dopasowują, określają go i opisują, pełniąc swą główną funkcję w utworach, jaką jest ukazanie odmiennej krainy w fikcji niemimetycznej.

Funkcje nazw własnych występujących w *Sadze o Czarokrążcy* czynią z utworów Baniewicza dość nietypowe powieści fantasy, ponieważ znajdujemy w nich przykłady potwierdzające funkcje lokalizacji w czasie i w przestrzeni, ekspresywną, semantyczną, groteskową, intertekstualną, socjologiczną i aluzyjną. Dwie ostatnie funkcje onimów w innych utworach należących do omawianej konwencji pojawiają się tylko sporadycznie. To nie są funkcje typowe dla przedstawianego świata fantasy. Onimy z utworów Baniewicza są więc aluzjami do konkretnych osób i miejsc. Pisarz jednak nie posługuje się nazwami autentycznymi określającymi autentyczne desygnaty, lecz tworzy własne literackie onimy, których formy przypominają dobrze znane odbiorcom tekstu nazwy autentyczne.

Na podstawie kontekstu otaczającego choronim *Lelonia* (wspomagany etnonimem *Lelończyk*) można uznać, że ten wymyślony przez twórcę tekstu kraj odzwierciedla Polskę, a nazwa geograficzna także odpowiada nazwie naszej ojczyzny po uprzedniej analizie choronimu. Czytelnik, dokonując takiej analizy (również większości innych nazw własnych), zachowuje się jak osoba zbierająca różne in-

---

Azevedo. Zob. informacje na stronie WWW: http://pt.wikipedia.org/wiki/Wagner_Canhedo (dostęp: 30 czerwca 2015).

[77] Zwraca na to uwagę autor recenzji utworów sagi Baniewicza, Marek Pustowaruk – zob. strony WWW: www.literatura.gildia.pl/tworcy/artur_baniewicz/smoczy_pazur/recenzja (dostęp: 30 sierpnia 2015); http://www.literatura.gildia.pl/tworcy/artur_baniewicz/pogrzeb_czarownicy/rec1 (dostęp: 30 sierpnia 2015).

formacje na temat przedmiotu badań, by na koniec tego ekscytującego zajęcia odnieść sukces – zidentyfikować szukany obiekt i powiązać go z odpowiednią nazwą. Niektóre związki nazw literackich z autentycznymi są łatwe do wykrycia, inne natomiast można wskazać po wnikliwszych analizach przypominających rozwiązywanie zagadek, łamigłówek i rebusów. W centrum tych badań znajdują się formy nazewnicze, np. *Lelonia* w innych krajach uchodzi za państwo znane z rycerskości, ale raczej zacofane, ponadto słynie z bardzo złych dróg i alkoholizmu swych obywateli. Alkoholizm, kiepskie drogi, zacofanie oraz pewne sarmackie cechy, jak na przykład megalomania narodowo-stanowa, niechęć do cudzoziemców i różnowierców, nietolerancja, dewocja, fanatyzm religijny przy rycerskim sposobie bycia, pełnym uprzejmości, galanterii i kurtuazji, zwłaszcza wobec kobiet (por. Szymczak 1992, s. 150; SMTK, s. 1037)[78], to cechy przypisywane Polakom i naszemu krajowi, wpływające na kulturowo i językowo utrwalony stereotyp Polski i jej mieszkańców. Forma onimu ze względu na cząstkę *-onia* (por. też *Polonia*), chętnie wyzyskiwaną w powieściach i opowiadaniach fantasy, przywołuje różnorodne obce nazwy geograficzne (por. np. autentyczne *Macedonia*, *Katalonia* czy *Bolonia*). Nazwa *Lelonia* nawiązuje przy tym do frazy *lelum polelum* o nie do końca wyjaśnionym znaczeniu: powiedzenie to ma charakteryzować człowieka powolnego, flegmatycznego, rozlazłego, niemającego własnego zdania (czyli tzw. ‘ciepłe kluski’), ale też jako przysłówek znaczy ‘opieszale, leniwie, od niechcenia’. Ponadto Władysław Kopaliński wyjaśnia, że *lelum polelum* może się łączyć z rzekomymi bóstwami słowiańskimi, odpowiednikami Kastora i Polluksa – te postacie z mitologii słowiańskiej to *Lel* i *Polel* (SMTK, s. 588; Gieysztor 1982, s. 261)[79]. W *Słowniku mitów i tradycji kultury* otrzymujemy także wyjaśnienie najbardziej zbliżone do jednej z wymienionych cech przypisywanych naszym rodakom: *lelum polelum* to ‘pijak; pijaństwo’. Na stronie internetowej „Panteon słowiański” można wyszukać podobną informację: „Lel Polel – Bóg dobrych biesiad, pijackich żartów, zabaw i pijackiego bełkotu, odpowiedzialny za wzrost wyobraźni tych, którzy popiją. Bóg słabeuszy, bawidamków, prześmiewców i próżniaków, a także wesołków, ludzi, którzy uwielbiają się bawić, nie myślą wiele o krzywdach i nieprzyjemnościach. Ukazywany jako gruby, dwugłowy bóg o wyglądzie przypominającym satyra, śmiejący się i pijący sporą ilość wina”[80]. Dodajmy poza tym, że w utworach Baniewicza etnonim

---

78 Zob. hasło *rycerski*, *rycerskość* w *Słowniku języka polskiego* (Szymczak 1992) oraz hasło *sarmatyzm* w SMTK.

79 W opisie hasłowym *lelum polelum* Władysław Kopaliński przytacza też fragment z *Pana Tadeusza* Mickiewicza: „Kastor z bratem Polluksem jaśnieli na czele, Zwani niegdyś u Słowian Lele i Polele” (SMTK, s. 588). Aleksander Gieysztor również pisze, że według Macieja Miechowity Lel i Polel, zrodzeni z Łady, są odpowiednikami Kastora i Polluksa (Gieysztor 1982, s. 261).

80 http://sfery.wikia.com/wiki/Specjalna:Szukaj?search=lel+polel&fulltext=Search (dostęp: 5 maja 2015; artykuł ze strony został usunięty).

Lelończyk nadawany jest głównemu bohaterowi, Debrenowi z Dumayki, a miano to jest aluzyjną nazwą Polaka.

Czytelnicy odkrywają nawiązanie *Lelonii* do Polski także ze względu na charakterystykę innych obiektów literackich występujących w powieściowej krainie: w *Lelonii* jest na przykład *Oszwica* z wehrleńskim obozem koncentracyjnym dla *Pazrelitów* (por. *Auschwitz* i *Izraelici*), utworzonym w czasie *Wojny Globalnej* (por. II wojna światowa), czy też wolne miasto *Dangiza* na północy kraju (por. niem. *Freie Stadt Danzig*, czyli *Wolne Miasto Gdańsk* w latach 1920–1939). Ponadto, wracając do kiepskich dróg w Lelonii, *furostrada* jako 'autostrada dla fur' to żartobliwa formacja słowotwórcza mówiąca o całkiem poważnym problemie komunikacyjnym w naszym kraju. Zarówno wspaniałe *furostrady* w *Wehrlenie* (czyli w Niemczech), jak i *teleportnisko* we *Frycfurdzie* (por. port lotniczy we Frankfurcie), to elementy technologicznej przepaści między Lelonią i Wehrlenem. Wszelkie porównania takich technicznych wynalazków wypadają na niekorzyść powieściowej Lelonii (czyli autentycznej Polski) – oceny takie pokrywają się z rzeczywistością: jak wiadomo, porównywanie choćby podrzędnych dróg w Polsce i Niemczech zawsze wypadało na niekorzyść polskich, nie wspominając już o autostradach. Z humorystyczną onimią utworów współgra zatem dowcip słowotwórczy nazw pospolitych, które zachowują – mówiąc za Danutą Buttlerową – pozory systemowego prawdopodobieństwa (Buttler 2001, s. 180). *Nomina propria* wpływają na budowaną w utworach groteskę i są elementami dyskusji, jaką autor prowadzi z naszą współczesnością.

Na przykładzie nazwy *Lelonia* wyjaśniliśmy, co znaczą uwikłania kontekstowe onimu i jak wyglądają związki nazw własnych z innymi elementami proprialnymi i apelatywnymi utworu. Wśród toponimów znajdujemy także inne przykłady nazw krain, państw i miast zamieszczonych na mapie Viplanu, naszej „odwróconej" Europy: jest tu *Anvash* (por. zestawienie inicjalnych części wyrazów: *Anglia*, *Walia*, *Szkocja* – An + Wa + Sz), wyspiarski kraj z lewostronnym ruchem fur, oddzielony *Kanałem Anvaskim* (por. Kanał Angielski) od *Marimalu* (odpowiednik Francji). Stolicą *Anvashu* jest *Tamburk* (być może nazwa znaczy 'gród nad Tamizą', por. też *tambur* 'rodzaj bębna'), a jednym z hrabstw – *Drumplex* (por. ang. *drum* 'bęben' i autentyczne, podobne brzmieniowo w części finalnej nazwy *Essex*, *Middlesex*, *Sussex*). Podczas tworzenia tych form autor mógł wyzyskać w ich podstawach angielskie nazwy instrumentów muzycznych, takie jak *tamburyn* (ang. *tambourine*) i *bęben* (ang. *drum*, *tambour*). Takie apelatywy występujące jako baza toponimiczna zwiększają efekt humorystyczny tworzonych przez autora propriów. Państwo o nazwie *Illen*, będące kolebką cywilizacji, kojarzy się z Grecją (por. gr. *Ellás* 'Grecja', *Iliás* 'Iliada'), *Irbia* – kraj na *Półwyspie Irbijskim*, ojczyzna Kipancha z Lamanxeny, nawiązuje do Półwyspu Iberyjskiego, do dzieła Cervantesa o Don Kichocie z La Manchy i do Hiszpanii, *Wehrlen* – państwo nie-

zwykle uporządkowane w różnych dziedzinach życia, z mieszkańcami posiadającymi głównie niebieskie oczy i blond włosy oraz wielkim teleportniskiem w mieście *Frycfurd* (por. Frankfurt nad Menem oraz *fryc* 'pogardliwie o Niemcu' i niem. *furt* 'bród') – do zachodnich sąsiadów Polski. Szczegóły zawarte w opisie tego kraju pozwalają też na odniesienie nazwy *Rzesza Wehrleńska* do historycznego określenia *Rzesza Niemiecka*, a powieściowego denotatu o nazwie *Wehrlen* do Niemiec (por. też niem. *wehren sich* 'bronić się', *Bundeswehr* 'federalne siły zbrojne Niemiec', *wehrlos* 'bezbronny'), zwłaszcza że w utworze mowa jest o wytwarzaniu wysokiej jakości broni w opisywanym państwie, co niejako potwierdza nawiązania formy *Wehrlen* do nazw *Wehrmacht* i *Bundeswehra*.

Powyższe przykłady ukazują zamiłowanie Artura Baniewicza do tworzenia zagadek onimicznych, przy czym w tekście jego opowiadań jest ich znacznie więcej. Pisarz do kreowania nazw własnych oraz ich denotatów potrzebuje zazwyczaj jakichś znanych ogółowi społeczeństwa informacji na temat pierwowzoru obiektu opisywanego w powieści lub też jego cech charakterystycznych i określających go obcych apelatywów, które wyzyskuje w części lub w całości, przy okazji dokonując kontaminacji lub wtórnych podziałów nazw własnych. Ponieważ opis takiego procesu powoływania do życia nazw i denotatów brzmi dość skomplikowanie, dlatego posłużmy się innymi przykładami: *Bootalya* to choronim, nazwa państwa, kolebka cywilizacji i *Stare Cesarstwo* – prawdopodobnie więc autor dokonał w tej formie połączenia wyrazów *but* (Półwysep Apeniński kształtem przypomina wysoki but, kozak), w języku angielskim *boot* 'but', oraz *Italia*. *Ośmiogród* nawiązuje do autentycznego *Siedmiogrodu*, *Bikopuliss* – stolica *Cesarstwa* o odmiennej religii i kulturze – do *Konstantynopola* (por. autent. *Bizancjum*, *Basilis Polis* 'Miasto Cesarskie'), stolica Marimalu, *Eileff* – do Paryża (por. *Wieża Eiffla*), *Vijuka*, państwo nękane najazdami, w którego skład wchodzi między innymi region o nazwie *Żółte Pola* – do Ukrainy (widzimy tu związki ze słowem *wij* 'wśród ludu ukraińskiego: król gnomów, który ma powieki do samej ziemi'[81] oraz z nazwą uroczyska *Żółte Wody*, gdzie odbyła się pierwsza bitwa powstania Chmielnickiego, stoczona między Polakami i Kozakami). Kontekst podpowiada, że za nazwą państwa *Dephol* ukrywa się Holandia. Wskazują na to różne informacje budujące świat przedstawiony: *Dephol* to bardzo liberalny kraj, pełen wiatraków, z legalnym interesem narkotykowym, związkami homoseksualnymi, leżący na podmokłym, bagnistym terenie, dodatkowo zalewany przez dwie rzeki. Część formy *nomen proprium* nawiązuje do nazwy największego lotniska w Holandii: *Schiphol* w Amsterdamie – wybudowanego na dawnym obszarze mokradeł i bagien (o historycznej nazwie *Schiphol*),

[81] Zob. opis tego gnoma w opowiadaniu Mikołaja Gogola pt. *Wij* (1831–1832). Por. hasło *wij* (Haka-Makowiecka, Makowiecka, Węgrzecka 2009, s. 405).

które osuszono w połowie XIX wieku[82]. Pierwszy człon nazwy *Dephol* być może zawiera inicjalną sylabę *de-* z określenia *depresja*. Naszą interpretację powieściowego onimu czasami opieramy na skojarzeniach bardziej odległych, ale prawdopodobnych. Warto podkreślić onimiczną kreację autora omawianych tekstów, ponieważ respektuje on różnorodne zasady graficzne charakterystyczne dla języków obcych, jak na przykład zbitki głoskowe i litery niepojawiające się w wyrazach polskich, takie jak: *-sh*, *-hrl-*, *-ph-*, *-ex*, *schi-*, *-ff*, *-ss* itp.

Groteskowe i hybrydalne formy nazewnicze, oryginalne połączenia cząstek wyrazów i zbitki słowne występują w strukturze innych nazw własnych, np. *Żmutawil* to nazwa geograficzna złożona prawdopodobnie z dwóch autentycznych choronimów *Żmudź* i *Litwa*[83], zwłaszcza że powieściowy *Żmutawil* graniczy z *Sovro* (odpowiednik autentycznej *Rosji*). Niektóre z nazw pełnią funkcję semantyczną, np.: pustynia *Suchar* (nawiązanie do *Sachary*, ale też do wyrazów *suchy* i *suchar*), *Mroczne Morze*, *Zatoka Burzliwa*, *Zaułek Przytopek* (miejsce często zalewane przez rzekę) oraz wyspa *Mały Czyrak*. Humor tkwiący w tej ostatniej nazwie podkreślony jest relacjami wyrazowymi: ów *czyrak* jest meronimem wyrazu *wrzód*, który – biorąc pod uwagę użycie potoczne – można rozumieć jako ‘ktoś lub coś sprawiające kłopoty albo dokuczliwe i męczące, dlatego niepożądane’ (por. też fraz. ‘wrzód na tyłku’ – czyli ‘zupełnie niepotrzebny, zbędny’). Takim niepotrzebnym *wrzodem* na mapie Viplanu jest właśnie *Mały Czyrak*, ponieważ ta bezpańska, kłopotliwa wyspa ma smoka za mieszkańca i żaden kraj opisywanego świata nie chce się narażać gadowi, odbierając mu ów skrawek ziemi.

Społeczeństwa, które żyją na kartach powieści, odzwierciedlają więc autentyczne podziały narodowościowe, dlatego utwory Artura Baniewicza skłonni jesteśmy oceniać jako nietypową fantasy humorystyczną, z dominacją funkcji aluzyjnej i socjologicznej. Autor brzmieniem kreowanych onimów nawiązuje do różnych języków używanych przez „narody” należące do świata Viplanu. Czytelnicy prozy Baniewicza nie powinni mieć trudności w identyfikacji tych języków, np. francuski odbija się w nazwach *Bomblogne*, *Eileff*, *Marimal*[84], język grecki – w nazwach: *Illen*, *Bikopuliss*, *Prycos*, *Prycopuliss*, język czeski – w nazwach: *Morvac*, *Prawel*,

[82] Zob. historię lotniska na stronach WWW: http://www.mojaholandia.nl/artykul/schiphol-historia-lotniska oraz http://www.wiatrak.nl/9732/amsterdam-lotnisko-schiphol (dostęp: 15 sierpnia 2015).

[83] Żmudź to region Litwy oraz historyczna nazwa Dolnej Litwy.

[84] Oczywiście i tutaj możemy zgadywać, czy autor zestawia dwa francuskie słowa *mari* ‘mąż, małżonek’ i *mal* ‘niewłaściwy, zły; niedobrze, niekorzystnie; zło, ból, krzywda’, czy nawiązuje do innych znanych nazw własnych i pospolitych, np. *Marino*, *marinizm*, lub do reprezentatywnych miejsc dla Paryża, np. *Montmarte*. Warto wspomnieć, że m.in. w Polsce istnieją firmy z różnych branż (np. muzycznej, budowlanej) o nazwie *Marimal*, ale jest zbyt mało prawdopodobne, by Baniewicz chciał którąkolwiek z nich uwiecznić w swym dziele.

a język polski – w nazwach: *Ganiec*, *Gusianiec*, *Starohuck* (to literacki odpowiednik Nowej Huty), *Zamostków* (wieś położona „za mostem"), *Oszwica*, *Wydrzanka nad Zberezing*, *Zaułek Przytopek*. Inną zasadą jest tworzenie takich apelatywów w tekście utworu, które są lingwistycznie „dopasowane" do powieściowego onimu, będącego neologizmem autora. Te nowe leksemy są zharmonizowane z językowym „klimatem" viplańskiego społeczeństwa, np. z nazwą *Sovro* (por. *sowiecki* i *Rosja*, też *Sowiecka Rosja*) powiązane są formy *Związek Sovrojski* (por. *Związek Radziecki*, *Związek Sowiecki* z ros. *Sowietskij Sojuz*, ZSRR) oraz nazwy waluty: *gruble* i *skopiejki* (por. *ruble* i *kopiejki*). Te językowe wersje odbite w nazwach własnych i apelatywach są przyczyną występowania funkcji socjologicznej onimów, ale swoiście rozumianej, nieodzwierciedlającej autentycznych podziałów narodowościowych, lecz oceniająco zorientowanej wobec współczesnych społeczeństw europejskich.

Wśród nazw geograficznych występują inne klasy onimów, np. hydronimy: *Mroczne Morze*, *Międzymorze* (por. *Śródziemie* Johna R.R. Tolkiena i *Krainy Wewnętrznego Morza* w powieściach Anny Brzezińskiej), *Zatoka Burzliwa*, *Cieśnina Kariatydzka*, *Kariatyk* (por. *Adriatyk* i *kariatyda* ‘posąg kobiety, stanowiący podporę architektoniczną'), zwany także *Oceanem Wschodnim*, *Pirrend*, *Nirha*, *Musa*, *Roda* – nazwa tej rzeki, dzielącej *Wehrlen* i *Lelonię*, jest anagramem *Odry*. Różne zabiegi dokonywane są także na nazwach rzek *Nirha* i *Musa*, które płyną w *Depholu*, czyli w Holandii, gdzie występują dwie płynące obok siebie rzeki –*Ren* i *Moza*. Za podstawę nazwy *Nirha* można przyjąć formę *Ren* w języku niemieckim (*Rhein*) i francuskim (*Rhin*), natomiast hydronim *Moza* w języku francuskim brzmi *Meuse*, ta forma zaś przypomina nazwę z utworu Artura Baniewicza. Autor w wymyślaniu nowych nazw geograficznych chętnie posługuje się więc techniką anagramu. Charakterystyczne w omawianym cyklu są także oronimy: *Kotlańskie Góry*, *Dopschpick* i *Czarnucha* (szczyty). Legendarna zatopiona wyspa nosi miano *Kariatynia* i jest powieściowym odpowiednikiem Atlantydy.

Nazwy geograficzne nie są jedynym zbiorem humorystycznych onimów w omawianym cyklu A. Baniewicza. Równie ciekawą grupą – ze względu na dokonywane na słowach procesy językowe – są nazwy osobowe, np.: *Helwim Zdobywca* (por. Wilhelm Zdobywca), *Połokietnik Wielki* (por. Władysław Łokietek i Kazimierz Wielki), *Pompadryna Cnotliwa* (por. madame Pompadour), *Hit Dolfler* (por. Adolf Hitler), *Boebbels* (por. Goebbels), *Rovoletto* (por. Canaletto), *Wyczesław Wyczesławowicz Putih* (forma niby-rosyjska z zachowaną formą patronimiczną, tzw. „otczestwem" –*owicz* – por. Władimir Władimirowicz Putin), onimy nawiązujące do nazw znanych postaci literackich, np. *Bobin Czapa* (por. Robin Hood, ang. *hood* ‘kaptur', a więc nakrycie głowy jak augmentatyw *Czapa*), *Kipancho y Kipancho z Lamanxeny*, *Sansa zwany Chudym*, *Dulnessa Romez* (por. Don Kichot, Sancho Pansa, Dulcynea) i historycznych, np. *święty Yurra* (por. św. Jerzy), pro-

rok *Temmo* (por. Mahomet), którego imię pojawia się w powieściowym frazeologizmie „nie chciała góra przyjść do Temmo, musiał Temmo przyjść do góry" (por. „nie chce góra przyjść do Mahometa, musi Mahomet przyjść do góry") i inne. Są też nazwy informujące o powszechnym w Viplanie wyznaniu, *machrusanizmie*: boży syn, *Machrus Zbawiciel* (por. Chrystus), obdarzany także formami ekspresywnymi *Machrusik* i *Machru*, zginął śmiercią męczeńską łamany na kole, by odkupić grzechy ludzi. Symbolem religii jest więc koło, a nie krzyż jak w religii chrześcijańskiej. Znak koła może tu stanowić przeciwieństwo krzyża, odwrócenie znaku chrześcijańskiego, tak jak Viplan stanowi odwrócenie Europy. Ciekawe, że A. Baniewicz jak większość pisarzy fantastyki nie nawiązuje do jakiejś politeistycznej mitologii, wzorowanej – powiedzmy – na wierzeniach germańskich czy nordyckich, lecz za wzór machrusanizmu przyjmuje chrześcijaństwo. Przy okazji warto wspomnieć rzeczywisty symbol koła w religii solarnej w Brytanii i Europie w okresie rzymsko-celtyckim: „W tym okresie Celtowie nadawali mocy solarnej ludzką postać – przedstawiali ją jako słonecznego boga z atrybutem w formie koła" (Green 2001, s. 52)[85]. Może jednak ów atrybut (koło) z mitologii celtyckiej odbija się echem w viplańskiej religii.

Autor posługuje się zatem różnymi technikami w tworzeniu nowych wyrazów, anagramem, dekompozycją, usuwa, dodaje lub zamienia miejscami litery bądź sylaby w autentycznych leksemach, zdarza się, że nową nazwę tworzy na zasadzie odczytania wspak nazwy autentycznej lub jej części (por. *Temmo*, tu z podwojeniem spółgłoski *m*), a także opierając się na brzmieniu nazwy własnej w obcym języku (np. *Oszwica* – z niem. Auschwitz). Istotna jest tu również semantyka nazwy wynikająca ze znaczenia członów lub części wyrazów składających się na nowe formy onimiczne, np. literacki odpowiednik autentycznego choronimu *Czechy*, tj. *Prawel*, odsyła czytelnika do dwóch obiektów reprezentatywnych dla tego państwa: do jego stolicy Pragi oraz wybitnego polityka, ostatniego prezydenta Czechosłowacji i pierwszego prezydenta Czech, Václava Havla. Nazwa *Prawel* według tej interpretacji zawiera inicjalną sylabę urbonimu *Praga* i ostatnią sylabę antroponimu *Havel* z zamianą litery *-v-* na *-w-*. Nazwa własna może naśladować obce struktury onimiczne, np. *Kipancho y Kipancho*. Chociaż taki antroponim, w którym za pomocą spójki *y* połączone są dwa nazwiska po ojcu i po matce (Gilârevskij – Starostin 1978, s. 108), w języku hiszpańskim jest możliwy (występuje prawdopodobieństwo małżeństwa osób o takim samym nazwisku)[86], jednak w kontekście ta nazwa własna

85 Religijny znak krainy Viplan może zatem nawiązywać do znanego religiom przedchrześcijańskim krzyża słonecznego, symbolizującego słońce: jest to krzyż umieszczony w okręgu.

86 Problem pisowni nazwisk hiszpańskich interesująco przedstawia Jacek Bartyzel, który wielowyrazowe niekiedy nazwania Hiszpanów nazywa „litanią" imion, nazwisk i tytułów oraz przypomina, że bywały one przedmiotem żartów ze strony innych nacji. Zob. artykuł *Krótki*

wydaje się formą parodiującą, a nie tylko naśladującą hiszpański system nazewniczy. Źródłem ekspresywności jest też sprzeczność treści zamieszczonych w utworze z naszą wiedzą o autentycznym denotacie nazwy własnej (por. Kosyl 1993a, s. 90), np. *Pompadryna Cnotliwa*. Literacka nazwa przywołuje historyczną postać Madame de Pompadour, metresy króla Francji Ludwika XV, do której „nie pasuje" znaczenie wyrazu *cnotliwa*.

W cyklu o Czarokrążcy występują także antroponimy obcobrzmiące, których aluzyjność jest trudniejsza do wykrycia, niektóre z nich zresztą mogą być znakami gatunkowymi, elementami nawiązującymi do poetyki powieści fantasy, np.: *Ollda*, *Neruela*, *Culio*, *Venderk opp Gremk*, *Vensuelli*, *Def Groot*, *Yeżyn Vysedel*, *Juriff*, *Musza*, *Vorys*, *Mama Dunne*, *Ksemi*, *Uneborga*, *Santorius*, *Canicus*, *Benemacht*, *Ragersuun*, *Saskoure*, *Ronsoise*, *Vanringer*, *Berklan*, *Udebold Rime*. Wspomniana wcześniej funkcja socjologiczna nazw własnych pomaga jednak w ustalaniu grup onimów o wspólnym pochodzeniu językowym. Na przykład w księdze pierwszej tomu *Smoczy Pazur* zatytułowanej *Sprośny kapeć Kopciuszka* występuje zespół antroponimów, które czytelnik na skutek różnych skojarzeń odbiera jako nazwy niby-rosyjskie, zwłaszcza że akcja rozgrywa się w Sovro, w kraju, gdzie mówi się językiem sovrojskim (odbicie języka rosyjskiego): *Neleya Neleyewna*, *Igon*, *Juriff*, *Lobka*, *Musza*, *Vorys*, *Wyczesław Wyczesławowicz Putih*. W opowiadaniu tym są także akcenty polskie, gdy mowa o łapówkach, haraczu, powoływaniu komisji specjalnej (w imieniu księcia) itp.

Powyższe przykłady świadczą więc o aluzyjności onimii wybranych do analizy dzieł literackich Artura Baniewicza. Z definicji Aleksandra Wilkonia wynika, że funkcja aluzyjna polega na użyciu nazw własnych jako zaszyfrowanych aluzji do konkretnych osób i miejsc (Wilkoń 1970, s. 83). Dodajmy inne cenne uwagi dotyczące aluzji: jest ona mówieniem o jakimś przedmiocie, bez wymieniania go w sposób wyraźny, a także pewnym przemilczeniem, ale i sugerowaniem pewnych treści na temat przedmiotu – w taki sposób, aby odbiorca uchwycił sens, o który chodzi nadawcy tekstu: „Nadawca wypowiedzi aluzyjnej nie posługuje się słowami jako znakami o jednym sprecyzowanym sensie, lecz igra nimi kunsztownie, aby wyrazić coś, czego dosłownie powiedzieć nie chce" (Górski 1987, s. 314). Podobnie jest w utworach Baniewicza: autor o wielu rzeczach nie chce mówić wprost, ponieważ wówczas jego ocena rzeczywistości przybrałaby charakter krytykanckiego w wymowie felietonu lub popularnonaukowej wypowiedzi na temat dziwności naszego uniwersum. Pisarz natomiast ocenia pewne zjawiska tego świata, zamieszczając je w tekście literackim, a zabiegi dokonywane w formach onimów i konteksty, w któ-

---

przewodnik po pisowni nazwisk hiszpańskich, portugalskich i włoskich na stronie WWW: http://www.legitymizm.org/przewodnik-pisownia (dostęp: 5 sierpnia 2015).

rych one występują, określają typ wypowiedzi: są to utwory humorystyczne, zapraszające odbiorców do gry odkrywania prawdziwych przedmiotów w onimicznych zagadkach, którymi autor nas zasypuje. Z trzech typów aluzji, które wymienił Czesław Kosyl, na podstawie zebranego wyżej materiału można potwierdzić istnienie aluzji onomazjologicznych (np. *Bootalya*, *Lelonia*, *Wehrlen*) i onomastycznych (*Irbia*, *Frycfurd*, *Roda*), wspomaganych aluzjami treściowymi (Kosyl 1988, s. 40–43). W cyklu o Czarokrążcy aluzyjność onimów jest oczywista: zazwyczaj nazwa własna denotatu świata przedstawionego nawiązuje do nazwy własnej denotatu świata realnego. Tego typu aluzje są przekazywane za pomocą różnych zabiegów, m.in. przez użycie anagramu, kryptonimu, kontaminacji, wtórną dekompozycję wyrazu oraz częste wyzyskiwanie fonetycznego podobieństwa w strukturach nazw. Modyfikacje autentycznych antroponimów czy toponimów polegają również na dodawaniu lub ucinaniu elementów graficznych, a także na substytucji głosek w formie podstawowej leksemu. W utworach, które starają się ocenić naszą rzeczywistość, pojawiają się zatem aluzje nazewnicze pociągające za sobą aluzje w sferze denotacji (por. Kosyl 1992, s. 38–43)[87], co w wielu przypadkach nie jest trudne do odkrycia i zinterpretowania dla odbiorców fantastycznych opowieści Baniewicza (np. *Frycfurd* – *Frankfurt*).

W cytowanym już wywiadzie Roberta Siaty z pisarzem jest kilka zdań Baniewicza na temat stylu, który konsekwentnie stosuje on w cyklu o Czarokrążcy: „Debren wykluł się z trupa pewnego wiedźmina. Zafascynowała mnie konwencja, którą posłużył się Sapkowski, chciałem spróbować, czy potrafię napisać coś zbliżonego stylem. Nie chciałem, by zarzucono mi totalne naśladownictwo, więc wymyśliłem pacyfistę-nieudacznika […]. Skoro zerżnąłem od mistrza styl – od początku przyznając się zresztą do tego – podjąłem przynajmniej próbę stworzenia możliwie odmiennego bohatera. Całkiem odmienny nie mógł być, bo ostatecznie Geralta kochamy za to, że myślał, miewał wątpliwości, stawał po stronie mającej więcej racji, choć mniej siły przebicia" (Siata 2004). Konwencja stylowa przejęta od polskiego mistrza gatunku fantasy wymogła na twórcy sagi konsekwencji we wprowadzaniu humorystycznych elementów w obręb struktury dzieł – w formie podawczej, w koncepcji bohatera i w podsystemach języka, włączając system proprialny. Baniewicz i na ten temat się wypowiada: „cykl o Debrenie ma być zabawny i nawet najwięksi dranie mają tu i tam skłonić czytelnika do uśmiechu, a nie zgrzytania zębami" (*ibidem*). Zaliczany do fantasy humorystycznej powieściowy cykl o czarokrążcy-nieudaczniku zawiera więc odpowiednią wizję świata przyrównywanego do naszej współczesności – jak Świat Dysku Terry'ego Pretchetta, który Natalia Lemann uznała za

---

87 W monografii *Nazwy własne w prozie Jarosława Iwaszkiewicza* (1992) Czesław Kosyl analizuje przykłady aluzji nazewniczych, które nie pociągają za sobą związków w sferze denotacji.

kontrdyskurs rzeczywistości odbijający świat realny po to, by się z niego pośmiać i wytknąć mu różne błędy za pomocą groteski, satyryczności, komizmu i procedury wykorzystania masek (Lemann 2009, s. 272).

Powyższe analizy nazewnictwa występującego w fantasy humorystycznej wykazały, że onimia utworów zaliczanych do tego subgatunku należy głównie do nurtu groteskowo-ludycznego nazewnictwa literackiego, o którego specyfice decyduje „nastawienie na nazwę jako swoisty znak ekspresywny" (Kosyl 1993a, s. 88), zazębiającego się niejednokrotnie z nurtem fantastyczno-baśniowym, semantycznym i realistycznym. Denotaty nazw przypominają czasem denotaty występujące w baśniach i legendach, a *nomina propria* często są hybrydami nazewniczymi i parodystycznymi modyfikacjami form autentycznych, onimami naśladującymi języki obce, a także naruszającymi zasadę typowości bazy toponimicznej nazw geograficznych oraz antroponimicznej imion i nazwisk. Onimia utworów fantasy posiłkuje się przy tym nazewnictwem realistycznym, np. w zakresie budowy antroponimów (por. struktury równe imionom lub imionom z nazwiskami), przez wyzyskanie typowych klas nazw własnych: antroponimów, toponimów, zoonimów, ideonimów itp., nawiązywanie do staropolskiego lub obcych systemów nazewniczych i pożyczanie nazw własnych z różnych innych tekstów. Funkcje nazw w omawianych utworach można podzielić na typowe i nietypowe dla przedstawianej w tej pracy konwencji gatunkowej. Do grupy pierwszej zaliczymy funkcje identyfikacyjno-dyferencjacyjną, lokalizacji w przestrzeni i w czasie (chodzi o przestrzeń powieściową, niemimetyczną oraz o tzw. pseudośredniowiecze), semantyczną, ekspresywną, intertekstualną, do drugiej zaś: funkcje aluzyjną i socjologiczną.

Fikcyjne nazwy literackie są zróżnicowane pod względem genezy (jako formy realistyczne, zapożyczone z tradycji literackiej lub sztuczne). Denotaty mogą być realistyczne, nietypowe, wymyślone przez twórców powieści (gnomy, jaszczuropodobni, koboldy, wiedźmiarze), natomiast związek nazw z denotatami czasem jest czysto konwencjonalny, innym razem nazwy charakteryzują oznaczane przez siebie denotaty lub są celem samym w sobie (Kosyl 1993a, s. 68). W tym typie fantasy genetycznie różne nazwy własne są wymieszane: onimy groteskowe pojawiają się tu obok czytelnych deskrypcji jednostkowych, nazwy własne rodzime lub o obcym brzmieniu – w otoczeniu form z innych znanych tekstów literackich.

Fantasy humorystyczna przeznaczona jest dla czytelników dorosłych. Onimia tego gatunku potrzebuje określonego „interpretanta zewnętrznego", wyrobionego odbiorcy będącego „czynnikiem porządkującym warstwę informacyjno-semantyczną imienia własnego" (Sarnowska-Giefing 2003, s. 45), tropiciela śladów pozostawionych przez pisarza, niezbędnych do rozwiązywania onimicznych zagadek, czytelnika znającego podstawowe dzieła literatury światowej i inne teksty kultury, ponieważ autorzy omawianych powieści i opowiadań także je znają i wyzyskują

w określony sposób do tworzenia warstwy proprialnej swoich dzieł. Powieści tu przedstawione nie są przeznaczone dla dzieci: poziom trudności odpowiedniego zanalizowania wielu grup nazw własnych tekstu oraz strony komunikacyjnej dzieła fantasy, groteskowy sposób przedstawiania bohaterów czy też język, jakim się oni posługują – te elementy ocenianych utworów czynią z nich „bajki" nieodpowiednie dla zbyt młodego czytelnika. Są to główne różnice między książkami przeznaczonymi dla dwóch grup wiekowych. W nazewnictwie utworów przeznaczonych dla dzieci autorzy niejednokrotnie wyzyskują igraszki słowotwórcze oraz prawa „infantylnych skojarzeń dźwiękowych", jak np. w nazwach z powieści *Pan Kleks* Jana Brzechwy: *Bajdocja*, *Przylądek Wiecznego Pióra*, rzeka *Wkrbrda* (Nadurska 1973), a także w utworach Ewy Szelburg-Zarembiny: *kogut Piejak*, *kucharz Rosołowski*, nazwy duszków *Bajduszek*, *Ględuszek*, *Leśny Duszek* itp. (Kosyl 1991)[88]. Chociaż wymyślane przez twórców powieści fantasy denotaty są czasem podobne do rozmaitych baśniowych obiektów umiejscawianych w światach przedstawionych utworów dla dzieci, to należy mieć na uwadze inne możliwości odbioru tekstu bajki i jego nazw własnych przez młodszych czytelników, nieuwzględniających znaczeń ukrytych w onimach (por. np. zasadność użycia łacińskiego formantu w nazwie *Matematykus* lub aluzję literacką w formie *Rycerze Kanciastego Stołu*, zob. Burska-Ratajczyk 2000, s. 21). Odbiorcy tekstów z przestrzenią fantasy powinni mieć natomiast rozeznanie w motywacji nazw, ich pochodzeniu językowym, przyczynach pojawienia się w określonych miejscach w opowiadaniu oraz uruchomić „odpowiednie mechanizmy skojarzeniowe", by – jak w przypadku analizowanych przez Małgorzatę Rutkiewicz-Hanczewską toponimów czy chrematonimów – „czytać" te nazwy, ujrzeć ich „podteksty" (Rutkiewicz-Hanczewska 2013, s. 28–33).

Przegląd cytowanych wyżej i omówionych form nazewniczych skłania nas ponadto do zastanawiania się nad wspomnianą motywacją użycia określonych nazw własnych. Wiele z nich jest przejętych z różnych tekstów kultury, transponowanych, by w tekście docelowym wystąpić w zmienionej postaci (służą temu rozmaite procesy językowe). *Nomina propria* są ważnym elementem oceny realnie istniejącej rzeczywistości, a przy okazji mają bawić czytelników, spełniają więc funkcję ludyczną. Aby jednak taki humor nazewniczy mógł się pojawić, niezbędna jest wspólna podstawa żartu, na przykład jakaś sytuacja, zdarzenie czy właśnie tekst, do których hu-

88 W innym miejscu Czesław Kosyl dokładnie określa, co jest istotne w procesie odbioru dla czytelnika dziecięcego, a co dla dorosłego: „Dziecko zwróci uwagę przede wszystkim na ekspresję dźwiękową (*Bromba*, *Chrums*, *Odiridi Uha*), niektóre formy adideacyjne (*Fikander*, *Rzęsisław*) i proste nazwy znaczące (*Pokraka*, *Tłuścioch*), a zatem na te nazwy, które wychodzą naprzeciw dziecięcemu zapotrzebowaniu na twórczość i zabawę językową. Czytelnik dorosły, dysponujący szerszą wiedzą i lepszą kompetencją językową, dostrzeże także nazwy aluzyjne (*Toplica* – *Soplica*, *Puk*, *Likipauda*), potrafi wniknąć głębiej w strukturę, etymologię i znaczenie niektórych nazw (*Antycyponek*, *Klipajmestra*, *Piecokles*, *Vicewers*, *Glisando*, *Auspicje* itp.) (Kosyl 1990, s. 52).

morystyczna nazwa nawiązuje w sposób wybrany przez twórcę dzieła literackiego. Wiele zależy więc od preferencji i upodobań pisarza, celu jego utworu i możliwości interpretacyjnych odbiorców. Tadeusz Różewicz na przykład, wybierając same końcówki z nazwisk jako antroponimy, ukazuje niechęć do nazw własnych, ale też do uporządkowanych struktur, co widać w wypowiedziach postaci: „*Ski* jestem. […] *Cki* jestem" (Cieślikowa 1993, s. 34). Absurdalne imiona i nazwiska, przy okazji charakteryzujące przypisane im postacie, znajdujemy w dramatach Witkacego: *Tumor Mózgowicz*, *Halucyna*, *Jęzory*, *Szakalyi*, *Monoflakon*. Ekspresjonistyczna wizja świata tego twórcy, z onimami w centrum, zastępuje jakby niezadowalającą rzeczywistość, podkreśla absurdy w świecie (por. Krzyżanowski 1987, s. 164), a także występuje przeciwko „puszeniu się" różnych ludzi – dlatego też pojawia się *Gnębon Puczymorda* (por. Szybistowa 1981, s. 284). Podobną krytykę współczesnego świata widzimy w prozie fantastycznej – aluzje Artura Baniewicza były już opisane, a na okładce książki Marcina Wolskiego fragment tekstu informuje, *że Antybaśnie z 1001 dnia* to „literacki komentarz do miłościwie nam panującej Trzeciej Najjaśniejszej Rzeczywistości. Baśniowi bohaterowie nieco odbiegają od postaci, które pamiętamy z babcinych opowieści, przypominają raczej przebranych w dziwaczne stroje prominentów z pierwszych stron gazet". Opis i ocena współczesności potrzebują zatem adekwatnych do tych ważkich tematów nazw własnych.

4. FUNKCJE NAZW WŁASNYCH W UTWORACH ZALICZANYCH DO RÓŻNYCH ODMIAN FANTASY

Problem funkcji nazw własnych jako znaków językowych w procesie komunikacji społecznej został opracowany przez Mariusza Rutkowskiego (2001), który – przywołując stanowisko wcześniejszych badaczy, np. Karpenki, Šrámka i Nilsena – zwrócił uwagę na dużą liczbę terminów określających te funkcje w poszczególnych typologiach. Zaproponował więc „przeprowadzenie funkcyjnej charakterystyki nazw własnych w powiązaniu ze strukturą modelowego aktu nominacyjnego" (Rutkowski 2001, s. 11). Uwzględniając znaczenie motywacyjne nazw, określił funkcje jednostek onimicznych w momencie ich powoływania. Według tej typologii rejestr funkcji nazw własnych obejmuje: funkcję deskrypcyjną (relacja nazwa–obiekt), ekspresywną (relacja nazwa–kreator), pamiątkową lub aluzyjną (relacja nazwa–sytuacja), impresywną (relacja nazwa–użytkownik) i poetycką (relacja nazwa–nazwa). Chociaż „z charakteru opisywanej materii proprialnej" wynika oddzielny rejestr funkcji w opisach onimów literackich (zob. Rutkiewicz-Hanczewska 2013, s. 192–193), to jednak przedstawione w pracy Rutkowskiego pewne aspekty re-

lacji nazwy do obiektu, sytuacji itp., mogą być z powodzeniem włączane do opisu funkcji nazw literackich, co wykazały niektóre analizy propriów we wcześniejszych rozdziałach pracy. Szczególnie przydatne w naszych rozważaniach na temat materiału onimicznego wyekscerpowanego z utworów fantasy są ustalenia dotyczące funkcji deskrypcyjnej, polegającej na wyeksponowaniu pewnych cech denotatu, na jego skrótowym opisie, a także funkcji ekspresywnej, która zawiera określony stosunek kreatora nazwy do obiektu nazywanego.

Rejestr funkcji nazw własnych w dziele literackim jest już ustalony i zapisany w wielu monografiach i artykułach dotyczących tego zagadnienia[89]. Funkcje te zależą od decyzji autora, stwarzającego świat przedstawiony swojego dzieła, model powieściowej krainy i typy postaci literackich, opisującego relacje tego świata do znanej rzeczywistości, zależą też od stylu wypowiedzi i gatunku literackiego. Fantasy, jako gatunek młody, bywa zaliczana do współczesnej literatury popularnej (jak cała fantastyka), a badacze polskiej onimii literackiej wyrażają opinię, że współczesna literatura „zmienia swój kształt, burzy wytworzony niegdyś system nazywany «literaturą piękną»" (Sarnowska-Giefing 2007, s. 559). Onomastyka literacka, zajmująca się nazewnictwem utworów artystycznych, w drugiej połowie XX wieku stosowała utrwalone w tradycji metody badawcze, dzięki którym onomaści objaśniali „rodzaje i funkcje nazewnictwa występującego w dziele literackim (w komunikacji literackiej) oraz ich związki z określonymi nurtami stylistycznymi" (Mrózek 2004, s. 16). Opis funkcji w połączeniu z opisem głównych nurtów nazewnictwa literackiego, zmierzający w kierunku syntezy jako odpowiedź na liczne prace o charakterze analitycznym, został opublikowany w 1993 roku (Kosyl 1993a, s. 67–100). Zarówno w tej syntezie, jak i monografiach oraz artykułach i hasłach encyklopedycznych, Kosyl przedstawia wiele ciekawych wniosków na temat funkcji literackich onimów (zob. np. 1983, 1990, 1991, 1992, 1998, 2003a). Na podstawie tych ustaleń otrzymujemy zbiór następujących funkcji: identyfikacyjna (też: identyfikacyjno-dyferencjacyjna), lokalizacji w przestrzeni i w czasie, socjologiczna, aluzyjna, semantyczna (też: treściowa), ekspresywna, emotywna, werystyczna, informacyjno-dydaktyczna (lub informacyjna i dydaktyczna – zob. Kęsikowa 1985), ale też dydaktyczno-wychowawcza (Czaplicka 2003). Jeszcze inni badacze zajmujący się funkcjami nazewnictwa literackiego wymieniają ponadto funkcje: kamuflażową (Siwiec 1998), poetycką i wartościującą (Szewczyk 1988, 1993), intertekstualną (Sarnowska-Giefing 1995), symboliczną, kreatywną, humorystyczną i uniwersalizacyjną (Szelewski 2003). Oczywistą rzeczą wydaje się występowanie tych samych bohaterów w powieściach składających się na cykl lub – jak często się okre-

89 Ważniejsze rozprawy zawierające opis funkcji literackich nazw własnych przywołano we *Wstępie* niniejszej pracy.

śla w utworach fantasy – sagę. Łucja Lech, podkreślając jednak takie momenty konstrukcyjne dzieła literackiego, przywołuje za Karlem Gutschmidtem funkcję „cykliczną", w ten sposób ją wyjaśniając: „Polega ona na operowaniu w obrębie kilku utworów tą samą antroponimią: występowanie tych samych imion własnych w różnych dziełach jednego autora ma służyć utworzeniu ścisłego związku między tymi dziełami" (Lech 1995). Funkcją cykliczną onimów w branych tu pod uwagę sagach nie będziemy się jednak zajmować.

Nie wszystkie z wymienionych funkcji pojawią się w proponowanych tekstach literackich w omawianej w tej pracy konwencji gatunkowej. Niektóre z nich były już zresztą wskazywane podczas analiz nazw własnych jako elementów reprezentatywnych dla konkretnych odmian gatunkowych. W tym miejscu wypada bliżej przyjrzeć się funkcjom onimów w specyficznej przestrzeni fantasy, która w jednym dziele nie ma punktów stycznych z rzeczywistym światem i występuje pod szyldem egzomimetyzmu (fantasy mitopoetyczna), w innym zaś respektuje różnego rodzaju połączenia między kreowanymi rzeczywistościami i światem realnym (fantasy przemieszczenia). Materiał nazewniczy, pochodzący z utworów zaliczanych do literatury niemimetycznej, niejednokrotnie wymyka się dotychczasowym koncepcjom interpretacyjnym, ustalonym w cytowanych wyżej pracach. Czasami kłopot może sprawić wskazanie podstawowej funkcji onimu, to znaczy nazwanie denotatu, jego identyfikacja i odróżnienie go od innych podobnych denotatów. Funkcja identyfikacyjno-dyferencjacyjna sprawdza się bowiem przy typowym sposobie nominacji, gdy jedna nazwa własna nadawana jest jednemu obiektowi. Literatura fantastyczna zna jednak przypadki powielania tego samego desygnatu, co z logiką jest oczywiście sprzeczne, zaś normalnym zjawiskiem w światach możliwych. Twórcy nazw rozmaicie oznaczają takie powielone w czasie obiekty: elementem nazwy odróżniającym ją od nazwy obiektu oryginalnego może być deskrypcja w części „dopisanej" (typu *Szymek-W-Studni* wobec *Szymek*, zob. rozdział II 1) lub inne określenie w roli dopowiedzenia i wyjaśnienia, o jakim „podobiekcie" jest mowa (por. zwielokrotnioną postać Ijona Tichego z groteski fantastycznej Lema: *Tichy poniedziałkowy*, *wtorkowy*, *środowy* itp. – zob. Domaciuk 2003b, s. 15–16). Problemy interpretacyjne mogą się również pojawić przy próbie ustalenia nurtu onomastycznego dla zespołu nazw własnych występujących w utworze fantasy. Niektóre onimy można uznać za realistyczne, w fantasy historycznej pojawia się spory zespół nazw autentycznych, można też wskazać konwencjonalny charakter związku łączącego nazwę z denotatem, mimo to jednak ogół nazw występujących we wspomnianym gatunku nie zalicza się do nurtu realistycznego nazewnictwa literackiego, nie spełnia postulatu typowości i prawdopodobieństwa, nie jest zespołem nazw własnych neutralnych i przypadkowych. Onomastykony niektórych utworów swą funkcją pełnioną w dziele literackim bronią się też przed włą-

czaniem ich w pozostałe nurty nazewnictwa: konwencjonalny, etymologiczny, semantyczny, groteskowo-ludyczny czy nawet fantastyczno-baśniowy, który wydzielony został ze względu na nietypowe i specyficzne denotaty świata przedstawionego, jak skrzaty, boginki, roboty, zwierzęta nieoswojone itp. Sprawa ta została wyjaśniona w poprzednim rozdziale, gdzie w zakończeniu omówiono onimię w tekstach przeznaczonych dla dzieci. Utwory te bowiem zawierają właśnie nazewnictwo należące do nurtu fantastyczno-baśniowego. W związku z budową świata przedstawionego i kształtem popularnej literatury fantastycznej należy stwierdzić, iż jej nazewnictwo – w zależności od subgatunków – zawiera tylko pewne cechy charakterystyczne onimii należącej do kilku nurtów, zwłaszcza tych przed chwilą wymienionych (może oprócz etymologicznego).

Rozłożenie akcentów stylistycznych i tematycznych oraz różne inne aspekty tekstologiczne i językowe polskich opowiadań i powieści dowodzą, że w samej fantasy znajdziemy wiele różnorodnych subgatunków: „od horroru po komedie, od dzieł dla dorosłych po książki dla dzieci”[90] – w których zazwyczaj opowieść zawiera mit w wymiarze kulturotwórczym. Wyznaczniki gatunkowe w głównej mierze decydują więc o typie onimii i pełnionych przez nazwy własne funkcjach w utworze literackim.

Przechodząc do opisu funkcji nazw własnych w fantasy, należy wspomnieć, że nazewnictwo tych powieści i opowiadań najczęściej pełni kilka głównych funkcji przekazujących sposoby identyfikacji obiektów świata przedstawionego, wskazujących ontologiczną odmienność tego świata oraz związki z innymi tekstami i gatunkami. W formach proprialnych różne funkcje mogą się kumulować (np. lokalizacji w czasie i w przestrzeni, ekspresywna czy aluzyjna lub intertekstualna), co zostało podkreślone w związku z badaniem funkcji nazw pochodzących także z innych typów tekstów, z dzieł zawierających fikcję mimetyczną: „ocena funkcji nazw własnych w tekście artystycznym w jakimś zakresie opiera się na subiektywnej recepcji dzieła literackiego. Wynika to z istoty stylizacji artystycznej, nadającej znakom językowym wieloznaczny wymiar. Niejednokrotnie mamy do czynienia z nakładaniem się funkcji stylistycznych. Wielofunkcyjność jest często rezultatem zamierzeń i zabiegów warsztatowych pisarza. Trudno wówczas wskazać, która z tych funkcji jest pierwszoplanowa” (Raszewska-Klimas 2003, s. 469). W przypadku fantasy ocenę tę można nieznacznie zmodyfikować: za główną funkcję onomastykonu takiego utworu uznałabym funkcję kreacyjną, gdyż zadaniem onimów jest odpowiednio przedstawić i opisać stwarzany przez pisarza możliwy świat, często nie-

[90] Sami pisarze mieli świadomość, że nazwa *fantasy* jest zbyt pojemna i mało precyzyjna, stąd propozycje innych nazw dla tego gatunku: *high fantasy*, *heroic fantasy*, *myth fantasy*, *epic fantasy*, *mythic fantasy*, *mythopoeic fantasy*, *symbolic fantasy*, *ethical fantasy*, *religious fantasy* (zob. Oziewicz 2007, s. 71–72).

mający związków z realną przestrzenią, natomiast wiele innych funkcji nazw własnych wynika z kontekstu i możliwości percepcyjnych czytelników.

4.1. FUNKCJA IDENTYFIKACYJNO-DYFERENCJACYJNA

Cytując następujące twierdzenie Czesława Kosyla: „główną funkcją nazw osobowych w dziele literackim, podobnie zresztą jak w realnej rzeczywistości jest funkcja identyfikacyjna", Aleksandra Cieślikowa ustosunkowuje się do tych słów: „Według mnie identyfikacja nie jest główną funkcją nazw własnych w utworze literackim, może być jedną z funkcji, mianowicie, funkcją mimetyczną w stosunku do tych tekstów rzeczywistości pozaliterackiej, których celem jest identyfikacja" (Cieślikowa 1993, s. 33). Wydaje się jednak, że właśnie identyfikacja, zwłaszcza występująca łącznie z dyferencjacją (czyli funkcja identyfikacyjno-dyferencjacyjna – zob. Kosyl 1992), jest ważną funkcją pragmatyczną pełnioną przez nazwy własne w utworach omawianego gatunku. Dlaczego warto mówić o tej funkcji w przypadku prezentowanego materiału badawczego, wyjaśniono w innym miejscu: status egzystencjalny denotatów, szczególnie tych nietypowych lub powielanych w czasie, w krainach przepełnionych magią nie zawsze odzwierciedla charakter denotatów z rzeczywistości pozaliterackiej. Naszymi przykładami były takie obiekty z utworów Anny Brzezińskiej, jak postać-niespodzianka *Szarka*, której przypisano kilka nazw w związku z jej niejasną historią i przyszłością, a także niezależne od pierwowzoru odbicie *Szymka*. Nazwy własne Szarki i „drugiego" Szymka pełnią więc funkcję identyfikacyjną, a ze względu na realizowaną przez onimy funkcję dyferencjacyjną (odróżniania denotatów) są to ciekawe formy nazewnicze (np. onim *Święta Sharkah Od Noża* wprowadza pewną niejasność w ustaleniu rodzaju obiektu tak nazwanego, czytelnik w związku z tą nazwą własną zastanawia się, kim właściwie jest bohaterka – człowiekiem, boginią, półboginią czy jeszcze inną postacią powieściową).

Pisarze literatury fantasy wyzyskują różne klasy nazw własnych, aby zróżnicowanymi mianami określać przedstawicieli rozmaitych ras. W omawianej konwencji na uwagę zasługuje więc nie tyle stosowanie kilku klas nazw własnych z bazy antroponimicznej, ile pojawianie się obok siebie niejednorodnych form proprialnych ze względu na status bohaterów, współwystępowanie nazw rodzimych i obcych, często sztucznych, zaliczanych do typu onomastykonu służącemu zadziwieniu czytelników. Interesujące są przy tym sposoby przedstawiania postaci literackich – najczęściej są to struktury jednoimienne (*Kamyk* PM, *Verl* ZM, *Achaja* A), naśladujące imię i nazwisko (*Daimon Frey* SW, *Tris Merigold* KE), wyzyskujące staropolskie elementy nominacji (*Jaśnie pan Kwarek na Solemnicy* ZG, *Arivald z Wybrzeża* ASP) itp. Sposoby określania bohaterów zależą od wariantu gatunko-

wego: struktura pewnych utworów jasno ukazuje odbijanie w nich rzeczywistości empirycznej czy też zgodność w różnych fragmentach z prawdą historyczną, są to zatem dzieła operujące technikami realistycznymi (np. w fantasy historycznej lub przemieszczenia), także w aspekcie nazewniczej kreacji bohaterów.

Realistyczne sposoby nazywania powieściowych bohaterów odczytujemy na przykład w utworze Doroty Wieczorek (SM), w którym można się doszukiwać elementów fantasy przemieszczenia, ponieważ autorka miesza dwa światy swej opowieści: realistyczny i jednocześnie współczesny oraz baśniowo-magiczny. Do naszej rzeczywistości zatem przenika potężna magia wraz z niesamowitymi, odmiennymi stworzeniami. Pomiędzy światami można wędrować, kreowana przestrzeń zna więc „pogranicze światów", „portale" działające jak zaczarowane bramy, „magicznych ludzi" widzących „aurę", statek magów i ważne magiczne miejsce – prawdziwą, wysoką *Górę Gradową*, a także „magicznych ślepców", którzy tych wszystkich cudownych dobrodziejstw nie widzą, zwyczajnych mieszkańców Gdańska i okolic. *Statek Magów* to zatem forma hybrydalna fantasy lub nawet *science fantasy*, gdyż widzący magię pozytywni bohaterowie walczą ze sługami Ciemności o istnienie Ziemi i jej mieszkańców za pomocą swoistych wynalazków technicznych: gardłaczy i mionowych ładunków. Walka Dobra ze Złem zarysowana w tym utworze odbywa się więc we współczesnym polskim społeczeństwie ze zbliżeniem środowiska nastolatków gdańskiego liceum. Realistyczna kreacja na poziomie nominacji sprowadza się tu do wyzyskania autentycznych bądź nieautentycznych (realistycznych) antroponimów, np. młoda *Natalia Gradowska* ma rodziców o takich samych nazwiskach (*Wojciech Gradowski* i *Katarzyna Gradowska*, w tym W. l. poj. „Kasiu"). W grupie antroponimów rejestrujemy ponadto inne typowe formy: *Jacek Gawęda*, *Filip Lubowski*, *Marysia Ostrowska*, *Robert Malinowski* (choć to postać niezwykła, piorun kulisty w ludzkiej postaci), *Konrad*, *Klaudia*, *Patrycja*, *Jacek*. W takich powieściach warto natomiast ocenić nazwy własne przedstawicieli innych ras. Okazuje się jednak, że w *Statku Magów* Doroty Wieczorek nazwy krasnoludów są także realistyczne, choć przy tym archaizowane, przypominają bowiem staropolskie nazwy osobowe (por. Malec 1971, s. 64–132): *Gniewomir Kopacz*, *Swaromir*, *Blizbor Krzywousty*, podobnie jak nazwy własne niektórych magów i czarodziejów, odwołujące się do systemu nazewniczego bądź leksykalnego doby staropolskiej – *Włast*, *Wiatrobrody*, *Srebrnobrody*, *Dalebora*, *Borodziej*. Imię czarodziejki *Szeptucha* uległo procesowi onimizacji – tu bowiem apelatyw *szeptucha* ('żyjąca na Podlasiu uzdrowicielka ludowa parająca się magią pozytywną, lecząca różne choroby') staje się imieniem bohaterki. Do staropolskich nazw osobowych nawiązuje także neologizm *Michał Estwin*, nazwa czarodzieja, która bywa „skracana" do formy *Mestwin*. O ile „nazwisko" tej postaci, *Estwin*, niewiele nam mówi, o tyle antroponim *Mestwin* informuje o kolejnym wyzyskaniu przez autorkę oni-

mów dawniej używanych: na Pomorzu w XIII wieku znany był książę Mściwoj I gdański, którego najstarszym zrekonstruowanym imieniem jest właśnie forma *Mestwin* (choć książę miał słowiańskie imię, jednak zachowało się tylko w transkrypcji łacińskiej), współcześnie odrzucona, podobnie jak inny wariant nazwy tej historycznej postaci: *Mściwuj* – nieuznawane imię, oznaczające „mściwego wuja”[91]. Można dodać, że na Pomorzu jest jeszcze nazwa geograficzna: *Mestwin*, oznaczająca część wsi Gołubie (w powiecie kartuskim). Magiczna przestrzeń powieści zawiera ponadto inne stworzenia, rusałki, których imiona różnią się od form wyżej przedstawionych: *Narien*, *Lili*, *Fokaja*, *Jurasmat*.

Zastanawiające jest, dlaczego tak blisko siebie występują oba światy (rzeczywisty i magiczny), reprezentowane przez realistyczną onimię, w dodatku w całkiem realnej przestrzeni Pomorza Gdańskiego. Najlepszą odpowiedź może udzielić sama pisarka, która w przeprowadzonym z nią wywiadzie stwierdza, że bliskie jest jej środowisko młodzieży, ponieważ pracuje w szkole jako polonistka: „A czemu Gdańsk? No cóż… Mieszkam w Gdańsku od dziecka i sądzę, że naprawdę nie wszystko musi się dziać w Nowym Jorku, Paryżu, Londynie itd. Myślę, że trzeba dać tym wszystkim znanym zagranicznym miastom odpocząć od ciągłych najazdów kosmitów, czarnoksiężników, duchów i innych osobliwości”[92]. Autorka, czerpiąc z zasobu autentycznych imion i nazwisk, chce w ten sposób przełamać stereotyp obcych form nazewniczych w utworach fantastycznych, gdyż, jak przyznaje: „my też mamy co pokazać”.

Podobny sposób nominacji dostrzegamy w wielotomowym cyklu Andrzeja Pilipiuka *Oko Jelenia*, w którym występuje motyw przemieszczenia i konwencje typowe dla fantasy historycznej. Gatunek ten jest więc pewną kompilacją tekstów, w których modele światów są inspirowane określoną epoką historyczną, lokalizacją geograficzną oraz „zbiorem legend i mitów ściśle z nimi związanych” (Trębicki 2009, s. 112), a także tekstów z zabiegiem fantastyki, w cudowny sposób przenoszącym bohatera z naszej rzeczywistości do świata kreowanego (*ibidem*, s. 120). Jednym ze światów w powieści jest XVI-wieczna Norwegia, do której pewien kosmiczny stwór *Skrat* przenosi *Marka* i *Staszka*, dwóch bohaterów z Warszawy z XXI wieku, oraz młodą polską szlachciankę, *Helę*, z XIX wieku, w której osobowość przez „przebicia” wkrada się dodatkowa postać Żydówki *Estery*, sanitariuszki z okresu powstania w getcie warszawskim. Motyw „przeniesienia” wymaga zazwyczaj dwóch światów, natomiast Pilipiuk w swym cyklu tworzy ich nawet więcej, a działanie sił umożliwiających wędrówki między nimi można uznać za element *science fantasy*.

---

91 Zob. hasło *Mściwoj I*, [w:] Labuda 1997.

92 Zob. wywiad z autorką: http://www.kacikzksiazka.pl/2012/06/wywiad-z-dorota-wieczorek-autorka.html (dostęp: 18 czerwca 2015).

Zgodnie z czytelniczymi oczekiwaniami te cztery płaszczyzny czasoprzestrzenne są reprezentowane przez odpowiednie zespoły onimów. Mimetyzm początkowych partii utworu (dotyczących XXI wieku) podkreśla zespół nazw realistycznych i autentycznych: *Marek* (nauczyciel informatyki w *Reytanie*), *Stanisław* (uczeń), magister *Kokotko* (nauczyciel fizyki), *Zuzanna* (dziewczyna Marka), *Sławek*, *Ojciec Dyrektor* (czyli o. Tadeusz Rydzyk). Główne wątki akcji rozgrywają się jednak w XVI-wiecznej Norwegii (a dokładnie w 1559 roku), dlatego też najwięcej nazw powieściowych dotyczy tego obszaru i czasu: *Peter Hansavritson*, król *Fryderyk II*, król *Chrystian II*, arcybiskup *Engelbrektsson*, *Magnus*, *Olaf*, *Jon*, *Otto zwany Czarnym*, *Marv*, *Onofria*, *Sven*, *Ilsa*, *Nils*, *Björn*. Omawiane antroponimy pełnią więc także funkcje lokalizacji w czasie i lokalizacji w przestrzeni, co potwierdza wcześniejsze uwagi dotyczące kumulowania się funkcji powieściowych onimów w różnych grupach proprialnych.

Nazwy własne występujące w cyklu *Oko Jelenia* nie są typowe dla opisywanego gatunku. Poetyka fantasy wynika tu raczej ze współwystępowania kilku przestrzeni geograficznych i czasowych oraz z umiejscowienia bohaterów z różnych światów w jednej dawnej rzeczywistości norweskiego państwa. Zamiast zespołu udziwnionych onimów podkreślających istnienie w przestrzeni literackiej jakiegoś egzomimetycznego języka, otrzymujemy tu różne klasy nazw własnych przejętych z nazewnictwa uzualnego lub utworzonych według modeli typowych dla takiego nazewnictwa. Polska powieść fantasy przeszła rozwój podobny do tego typu literatury europejskiej i amerykańskiej: od utrwalonych elementów poetyki analizowanego gatunku, który można nazwać fantasy epicką bądź bohaterską, przez formy hybrydalne z motywami technologicznymi i poszerzeniem przestrzeni o przestrzeń kosmiczną, aż do nowej konwencji gatunkowej, tzw. *science fantasy*, która – według autora książki o ewolucji gatunku – „zaczyna się stabilizować dopiero w latach 80. dwudziestego wieku” (*ibidem*, s. 154)[93]. We współczesnej fantasy wyróżnić też można elementy innych konwencji: powieści grozy, przygodowej, sensacyjnej, kryminalnej czy społeczno-obyczajowej. Przykładem mogą tu być takie utwory, jak *Czarny Wygon* Stefana Dardy (powieść grozy z realistycznym nazewnictwem: np. *Adam Nawrot*, *Witold Uchmann*, *Krzysztof Piasecki*, *Helenka*, *Magda*, *Kamil*) czy *Planeta Anioła Stróża* Eugeniusza Dębskiego (z obcą, zwłaszcza anglojęzyczną onimią).

Jedną grupę utworów stanowią więc powieści z nakładającymi się na siebie planami prezentowanych rzeczywistości (realistycznej i magicznej), przy czym najczęstszym schematem konstrukcyjnym jest tu „wnikanie” magii w świat realny.

---

93 Pojawienie się tej konwencji gatunkowej Grzegorz Trębicki łączy z powstaniem utworów Barbary Hambly i Celii S. Friedman.

W związku z tym nazwami osobowymi takich dzieł są formy realistyczne w języku polskim lub obcym oraz zespół nazw odmiennych brzmieniowo, oznaczających różnorodne wymyślone stworzenia bądź przedstawicieli świata magicznego (np. czarodziei). W *Pieczęci* Anny Koronowicz występują nazwy osobowe przejęte z obcych systemów nazewniczych: *Sharleen*, *Clodette*, *Yvonne*, *Stimman*, *Chadżidża*, *Ibrahim*, *Miranda Benedict*, *Aleksandra Mc Gillis*. Nazwy te zdają się potwierdzać wielonarodową strukturę społeczeństwa amerykańskiego. W *Inquisitorze* Jacka Inglota przeważają natomiast antroponimy zrozumiałe dla polskiego czytelnika (*Ryszard*, *Herman*, *Patrycja*, *Jan Łucek*, *Charkowski*; przezwiska: *Pobożny*, *Teogderyk* od „teoretyczne gderanie", *Czarny Iwan* itp.).

Drugą grupę utworów tworzą powieści ze światem egzomimetycznym, zawierające nazewnictwo odmienne od polskich elementów onomastycznych, ale często też nienawiązujące do innych znanych języków europejskich. Zgodnie z techniką tworzenia propriów dla stworzeń takich fantastycznych krain pisarze starają się w nazwach własnych zacierać związki z konkretnymi językami, by nie sugerować funkcji lokalizacji w przestrzeni czy socjologicznej, pełnionych przez nazewnicze neologizmy. Przyglądając się proweniencji nazw własnych w polskich powieściach i opowiadaniach fantasy należy stwierdzić, że obcobrzmiące onimy najczęściej współwystępują z polskimi. Andrzej Sapkowski z upodobaniem wykorzystuje obce dla polszczyzny układy głoskowe: *Dijkstra*, *Eskel*, *Nenneke*, *Ervyll z Verden*, *Myhrman*, liczne nazwy w jego utworach nawiązują do innych języków, np.: *Lambert*, *Tris Merigold*, *Foltest z Temerii*, *Lucas Corto*, *Cirilla*, *Pavetta*, a nieliczne do rodzimego systemu leksykalnego: *Pluskolec*, *Vitek*, *Zarzyczka*, *Iola Pierwsza*, *Iola Druga* (KE). Podobne nazewnictwo występuje w powieściach Andrzeja Ziemiańskiego: *Kasme*, *Lanni*, *Jakee*, *Genner z Linnoy*, *Virion*, *Zyrion*, *Mika*, *Zaan*, *Mayfed* (A). Jacek Dąbała również najczęściej dobiera nazwy obce polszczyźnie, np.: *Gawdi*, *Mugaba*, *Tantra*, *Abott*, *Dart*, *Waldo*, *Moron* (PŚ). O niejasnym aspekcie semantycznym takich nazw pisał Maciej Szelewski, analizując m.in. następujące onimy z cyklu Sapkowskiego: *Assire var Anahid*, *Ardal aep Dahy*, *Dainty Biberveldt*, *Caellach aep Gruffyd*, *Myrgtabrakke* itp. Są to nazwy spełniające określone funkcje jedynie w kontekście danego utworu, słowa „będące kompleksem dźwiękowym o niskim stopniu nasemantyzowania i niewielkiej wartości asocjacyjnej" (Szelewski 2003, s. 100). Funkcja identyfikacyjna takich form jest ograniczona do świata przedstawionego powieści, podkreślając autonomię owego świata w stosunku do realnej rzeczywistości (*ibidem*, s. 101).

4.2. FUNKCJE LOKALIZACJI W CZASIE, LOKALIZACJI W PRZESTRZENI I INFORMACYJNA

Funkcje lokalizacji w czasie i lokalizacji w przestrzeni pełnią na przykład te nazwy własne, które tworzą onomastykony nawiązujące do konkretnej epoki historycznej, najczęściej w fantasy historycznej i przemieszczenia. Historyczna odmiana konwencji przypomina powieść historyczną, której akcja umiejscowiona jest w wybranym przez autora czasie przeszłym, a różnorodne jej elementy reprezentują w konstrukcji dzieła literackiego okres historyczny bardziej lub mniej znany czytelnikom. Mowa tu o takim typie opowieści, który stworzył Sienkiewicz, o jego rzetelnym przygotowywaniu materiałów źródłowych do pracy nad tekstem: „Sienkiewicz stworzył wzorzec powieści historycznej opartej na studiach źródłowych, a więc z ambicjami archaizacji autentycznej (studiowali źródła dziejowe przed nim także inni pisarze, ale nie wpłynęło to w takim stopniu na kształtowanie się języka ich utworów)" (Skubalanka 1984, s. 350). Iluzja rzeczywistości historycznej jest realizowana również przez nazwy własne, które są przecież doskonałym środkiem służącym „chronologizacji zdarzeń literackich" (Kosyl 1992, s. 62) – nie przytaczamy więc w tym miejscu przykładów nazw pochodzących z powieści zawierających Krainę Czarów, Nibylandię, której nie da się umieścić w żadnym konkretnym rejonie autentycznego świata ani w żadnym znanym czasie historycznym. Takimi dziełami są na przykład utwory Johna R.R. Tolkiena oraz inne, należące do fantasy mitopoetycznej, dotyczące czasu i miejsca baśniowego.

Przypomnijmy zatem, że wymienione wyżej trzy funkcje (lokalizacji w czasie, lokalizacji w przestrzeni i informacyjna) pełnione są przez nazwy autentyczne osobowe i geograficzne oraz należące do innych klas. W *Narrenturm* Andrzeja Sapkowskiego są to antroponimy: *Zbigniew Oleśnicki*, *Jan Gensfleisch von Sulgeloch zum Gutenberg*, *Ludwik Brzeski*, *Jan Hus*, *Mikołaj Trąba* lub też nazwy geograficzne: *Wrocław*, *Opawa*, *Opole*, *Odra*, rzeczka *Budzówka*, rzeka *Oleśniczka* – które informują o głównych miejscach powieściowych wydarzeń. Niewiele utworów różnych odmian analizowanej konwencji zawiera nazewnictwo pełniące funkcję informacyjną, dlatego dobrym przykładem po raz kolejny jest fantasy historyczna. Twórcy literatury fantastycznej (w wariancie mitograficznym) starają się wręcz unikać konkretów w swych utworach, dlatego też rzadko kiedy realizowany jest w nich cel warstwy informacyjno-dydaktycznej, czyli „rozbudowa wewnętrznej i zewnętrznej biografii bohaterów oraz pokazanie ich powiązań ze światem zewnętrznym" (*ibidem*, s. 32).

W klasyfikacji gatunkowej A. Sapkowskiego pojawiają się takie utwory fantasy, w których magia wkracza „do naszego, swojskiego, dobrze znanego nam świata" (Sapkowski 2001, s. 10). Tę grupę powieści zaliczamy do *urban fantasy.*

Występują w nich przeważnie nazwy realistyczne, realizujące postulat prawdopodobieństwa, odwołujące się do doświadczenia czytelnika i jednoznacznie wskazujące przestrzeń (często są to nazwy autentyczne). Tak jest na przykład w *Pieczęci* Anny Koronowicz, *Inquisitorze* Jacka Inglota czy *Baszcie Czarownic* Krzysztofa Kochańskiego. W utworze Koronowicz akcja przenosi się z USA do Europy (zwanej *Cesarstwem Europejskim*), stąd nazwy: *Los Angeles*, *Waszyngton*, *Berlin*, *prowincja Prus*, *Walia*, *Plymouth*, *Wersal*, *Paryż*, *Alzacja*. Inglot akcję swej powieści umieszcza w Polsce – por.: *Kraków*, *Poznań*, *Koszalin*, *Kielecczyzna*, *Mazury*, *Szklary* i inne. Akcja *Baszty Czarownic* także rozgrywa się w Polsce, w różnych miejscach Słupska.

Wymienione wcześniej cztery płaszczyzny czasoprzestrzenne z cyklu *Oko Jelenia* Andrzeja Pilipiuka są reprezentowane także przez odpowiednie nazwy geograficzne, o których można powiedzieć, że pełnią między innymi funkcję informacyjną, rozbudowując biografie bohaterów. Są to nazwy autentyczne, dotyczące XXI wieku: *warszawski Służew*, *Otwock*, *Warszawa*, *Pola Mokotowskie*, *Ziemia* jako planeta zagrożona przez meteory, *Księżyc*, *Unia Europejska*, nazwy realistyczne i autentyczne dotyczące świata polskiej patriotki Heli (z dokładnym umiejscowieniem jej w czasie: 1848–1864), ograniczone w zasadzie do czasów powstania styczniowego (jej ojciec „padł w listopadzie 1863 roku pod *Malinówką*, służąc u Krysińskiego”[94], rodzinny majątek *Korce*[95] niedaleko *Lublina*, *Galicja*). Estera, córka lekarza z *Nalewek*, „ujawniająca się” co jakiś czas w ciele Heli, mówi o powstaniu w *getcie warszawskim*, *placu Muranowskim*, o miejscu zwanym „Obermajdan lub Treblinką”[96], ale też o ulubionych miejscach wypoczynku wielu Polaków przed II wojną światową: *Tatrach*, *Zakopanem*, *Dolinie Kościeliskiej* itp. Większość nazw powieściowych dotyczy jednak XVI-wiecznej Norwegii: *Nidaros*, *Trondheim*, *Bergen*, *Oslo*, *Trøndelag*, wioska *Horg*, ponadto w cyklu A. Pilipiuka opisana jest działalność Hanzy, związku miast handlowych Europy Północnej oraz rządy Duńczyków w okupowanej Norwegii, gdzie jednocześnie bezwzględnie niszczy się katolicyzm, zastępując go religią protestancką. Dlatego też denotaty nazw geograficznych zakreślają dużo większą przestrzeń niż teren związany z wędrówką bohaterów po opisywanej krainie, por.: *Szwecja*, *Dania*, *Anglia*, *Gotlandia*, *Visby*, *Kopenhaga*, *Londyn*, *Gdańsk*, *Nowogród Wielki*, *Lubeka*, *Brema*, *Utrecht*, *księstwo Szlezwik-Holsztyn*, *Niderlandy*, *Inflanty*,

---

[94] Fragment ten przekazuje autentyczne dane historyczne: bitwa pod Malinówką miała miejsce 21 XI 1863 roku, po tej bitwie oddział powstańczy Karola Krysińskiego uległ rozproszeniu.

[95] Obecnie nazwa *Korce* notowana jest 11 razy: jako nazwa przysiółków (dzisiejsze województwa małopolskie i świętokrzyskie) oraz łąk i pól (w województwach małopolskim, opolskim i łódzkim) – zob. http://mapy.geoportal.gov.pl/imap/ (dostęp: 29 sierpnia 2015).

[96] *Ober-Majdan* to fikcyjna nazwa stacji utworzona przez Niemców, którzy zmuszali Żydów, aby kupowali do niej bilety, w istocie chodziło o Treblinkę. Przy platformie przeładunkowej obozu zagłady „Treblinka II” widniał napis „Ober Majdan”, tzn. majątek Majdan – zob. http://thestrain.wikia.com/wiki/Treblinka_(Obermajdan) (dostęp: 29 sierpnia 2015).

Stavanger, *Orkady*, *Wyspy Owcze*, *Islandia*, *Grenlandia* itp. Czasem też nazwa własna lub pospolita jest przyczyną pojawienia się wyjaśniającego fragmentu tekstu obciążonego funkcją informacyjną. Tak jest na przykład, gdy niedostateczna znajomość faktów jednego z bohaterów jest przyczyną wypowiedzi drugiego na temat pochodzenia nazwy krzyża *karawaka*: „Caravaca to miasto w Hiszpanii, skąd pochodzi ten znak. Powstał dawno temu. Używano go podczas epidemii morowego powietrza, tu znanego jako czarna śmierć" (OJ II, s. 30). Sześciotomowe dzieło A. Pilipiuka obfituje zresztą w tego typu fragmenty wyjaśniające nie tylko konkretne symbole, ale też istotne dla średniowiecznej i renesansowej Europy wydarzenia historyczne. Informacje takie niejednokrotnie prowokują czytelnika do skonfrontowania ich z przekazami historycznymi na określony temat, gdyż autor powieści czasem nieznacznie poddaje je w wątpliwość, tworząc niejako wersję historii alternatywnej. Pewne nieścisłości przekazu wychwytuje oczywiście literacka postać wysłuchująca takich „historycznych wiadomości", np.: „Kiedy już mnie wypuścicie, będę musiał sobie coś doczytać. Byłem dotąd przekonany, że Krzyżaków o interwencję na Gotlandii poprosiła władczyni Szwecji Małgorzata. I cztery lata to trwało, a nie cztery tygodnie"; „Krzyżacy nie chcieli opuścić Gotlandii przez siedem lat. Hansatag zbierał się w tym czasie dwa razy, radząc, jak się ich pozbyć. […] Jeszcze radzili, gdy nagle polski król Jagiełło zaczął kupować ogromne ilości stali. […] Rozesłano wici po Polsce, Litwie i Rusi. I znikąd w ciągu kilku miesięcy zaledwie na granicy państwa zakonnego wyrosła wielotysięczna, świetnie uzbrojona i wyekwipowana polska armia. […] Ja też słuchałem z rosnącym zdumieniem. Niczego takiego nie przypominałem sobie w historii, którą znałem" (OJ II, s. 310–311). W centrum opowieści historycznych zazwyczaj pojawiają się autentyczne nazwy własne, co ułatwia porównywanie przytaczanych treści z faktami z przeszłości.

Wiele utworów zaliczanych do literatury fantasy nie zawiera jednak tak czytelnych odniesień do świata realnego, funkcja lokalizacji w czasie i w przestrzeni jest w nich pełniona przez nazwy, ale za pomocą innych struktur onimicznych niż w fikcji mimetycznej, zaś nazw pełniących funkcję informacyjną w tych powieściach trudno się doszukać. Chodzi o dzieła literackie zrywające z mimetyzmem, w których nazwy własne należące do różnych klas pełnią funkcję lokalizacji wyłącznie w przestrzeni (lub raczej czasoprzestrzeni) świata powieściowego. Literackie motywy fantasy, takie jak „magia i miecz", *quest*, feudalny porządek społeczny, kodeks honorowy jako czynnik motywujący działania bohaterów, walka Dobra ze Złem, stylizacja języka oraz odmienność nazw własnych podkreślających egzomimetyczność świata przedstawionego utworu, to elementy charakterystyczne dla fantasy bohaterskiej i epickiej widoczne w cyklu Andrzeja Ziemiańskiego pt. *Achaja*. Powieściowy czas odwołuje się tu do nieco dalszej przeszłości niż okres średniowiecza, do „Cywilizacji Antyku": „Antyk. Tak będą nas nazywali. Tak będą nazywali

to wszystko, co działo się dotąd" (A, s. 175). Trzeci tom cyklu przedstawia wojnę królestw *Troy* i *Arkach* z *Cesarstwem Luan* na tle polityczno-miłosnych intryg na cesarskim dworze w *Syrinx*. Odmienność owego „antyku" wobec rzeczywistości empirycznej podkreślana jest między innymi leksykalnymi elementami anachronicznymi, np. zestawieniem rodzajów broni, którą posługują się bohaterki-wojowniczki: kusze, łuki i strzały, ale też pistolety, karabiny i armaty. Większość nazw geograficznych brzmi obco dla odbiorcy tekstu: *Symm*, *Luan*, *Linnoy*, *Yach*, *LaMoy*, *Grath*, *Dera*[97], *Keddelwach*, *Negger Bank*. Toponimy odnoszące się do denotatów najważniejszych dla akcji powieści przywołują nazwy znane, zwłaszcza ze starożytności, np.: *Troy* 'miasto w starożytnej Grecji; gr. Ilion, Troja', *Arkach* – prawdopodobnie nawiązuje do leksemu *arka* i jego hebrajskiego odpowiednika *tebah* 'skrzynia – w Biblii na określenie arki', *Syrinx* 'w mit. gr. jedna z nimf zamieniona w trzcinę', *Symm* może być ucięciem nazwy *Symmachia* 'w staroż. Grecji związek obronny państw-miast' lub imienia *Symmachus*[98], *Luan* 'prowincja w Chinach'. Chociaż rozpoznajemy w strukturze tych nazw odpowiednie wyrazy lub ich części, nie identyfikujemy za pomocą tych form jakiegoś czasu czy miejsca znanego z kontynentu europejskiego. Nazwy miejsc, zwłaszcza te pełniące funkcję deskrypcyjną, niosą ze sobą określoną treść, np.: *Królestwa Północy*, *Wielki Las*, *Dolina Wolności*, *Brama Pszenna*, *Pokój Map*, *Kupiecki Szlak* i inne.

W tekście powieści pojawiają się też odniesienia do niektórych procesów nazwotwórczych w toponimii: za nazwę pamiątkową można uznać toponim *Annamea* nadany miastu w krainie Luan na cześć Annamei, Pierwszej Nałożnicy Cesarstwa. Onimy mogą poza tym odwzorowywać takie procesy nazwotwórcze, jak na przykład zmiany nazw odpowiadające zmianom osób panujących w stolicy. Przytoczmy fragment ekspresywnej wypowiedzi bohaterki: „Chłopaki nawet stolicę podzielili. […] *Aleja Syrinx* będzie się odtąd nazywać *Królewską Drogą numer dwadzieścia trzy*. *Wielki Cesarski Park* będzie nazwany *Parkiem Zwycięstwa*. Pałac, w którym się znajdujemy, będzie nosił miano *Zgromadzenia Ludowego*. Psiamać. *Trakt Kupiecki* nazwą *Traktem Troy*, nie napracowali się chłopcy, co? *Forum Aldara* nazwą *Rynkiem Arkach*. Niezbyt wyrafinowane, prawda? […] *Fontanna Cesarstwa*, ta przed targiem rybnym, będzie się nazywać *Fontanną Przyjaźni*. […] Mennica zostanie przemianowana na «*Pomocniczą Hutę Wojskową*». Ładne? Kanał Spławny będzie «*Kanałem Biafry*». A to świństwo najlepsze: *Przedmieścia Annamea* będą się zwać «*Dzielnicą Achai*»! Żeby ich szlag trafił!" (A, s. 166–167). Niektóre z tych nazw, jak *Park Zwycięstwa*, *Fontanna Przyjaźni* czy *Pałac Zgromadzenia Ludowego*,

---

97 W środkowym Pakistanie jest miasto o nazwie *Dera Gazi Khan*, trudno jednak potwierdzić, czy miała ona jakikolwiek wpływ na brzmienie literackiego onimu.

98 W państwie rzymskim w IV wieku żył pisarz pogański *Kwintus Aureliusz Symmachus* (Kumaniecki 1988, s. 538).

przypominają z kolei dawne nazwy miejskie, które też zostały zamienione zgodnie z duchem epoki i nowych układów politycznych po 1989 roku, dlatego też można przyjąć, że pełnią funkcję aluzyjną lub pamiątkową (zob. Rutkowski 2001). Formy te nie pełnią natomiast funkcji lokalizacji w czasie, a więc *Park Zwycięstwa* i podobne nazwy nie odnoszą się do okresu istnienia władzy komunistycznej w Polsce.

Funkcje lokalizacji w czasie i lokalizacji w przestrzeni (ale występujące wyłącznie w przestrzeni dzieła literackiego) mogą pełnić różne klasy nazw własnych, nie tylko nazwy osobowe czy geograficzne, lecz też na przykład ideonimy. Interesującymi przykładami są te *nomina propria*, które są budowane według znanych modeli onimicznych przy zupełnie nowej treści wnoszonej przez wymyślone formy. Takie tytuły czasopism ze *Statku Magów* Doroty Wieczorek, jak *„Przegląd Paranormalny"*, *„Magia na czasie"*, *„Magiczna Polska"* i *„Paranormalsi"*, ze względu na leksemy odsyłające do „magii" i „paranormalności" kierują uwagę czytelnika na jeden rodzaj przestrzeni, magiczny, przenikający do drugiego rodzaju – do przestrzeni realnej. Budowa tych ideonimów nawiązuje bowiem do form autentycznych: np. wyraz „przegląd" to powtarzalny w nazwach czasopism od okresu przedwojennego człon utożsamiający, występujący jako element tytułów prasowych aż do współczesności (Skowronek, Rutkowski 2004, s. 50). Wyeksponowana jest tu także kategoria polskości, jak w mediach politycznych związanych z partiami prawicowymi (por. autentyczne tytuły: *Nasza Polska*, *Polski Szaniec – ibidem*, s. 64), oraz kategoria czasu (ale konkretnego: teraźniejszego) ukazująca, co obecnie „jest na czasie", modne, atrakcyjne, co należy kupować i czytać.

Utwory zaliczane do fantasy mitopoetycznej o przestrzeni nieporównywalnej do świata realnego, jak powieści Anny Brzezińskiej, Jacka Dąbały czy Mai Lidii Kossakowskiej, także nie zawierają nazewnictwa pełniącego funkcję lokalizacji w czasie, nawet przy uwzględnieniu podstawowego elementu konwencji, jakim jest obraz quasi-średniowiecza lub innej pseudoepoki. Przypomnijmy również, że wyzyskiwanie przez autorów typowych konstrukcji dla dawnego nazewnictwa polskiego, np. jednoimiennych rodzimych form odapelatywnych lub struktur złożonych z imienia bohatera i nazwy miejsca jego pochodzenia, a także tworzenie przez pisarzy antroponimów z obcymi leksemami w podstawach – to zabiegi wzmacniające i tak już ugruntowaną „pozycję" nazw własnych w odmianie mitopoetycznej. Zadaniem kreatorów takich grup nazewniczych nie jest prezentowanie czytelnikowi wybranego wycinka czasu lub konkretnej, znanej przestrzeni, które mogą być zestawiane czy porównywane z rzeczywistą czasoprzestrzenią. Na podstawie następujących form nazewniczych z utworu Jacka Dąbały: *Abott*, *Lalola*, *Uka*, *Jag*, *Ryjad*, *Janos*, *Kaman*, *Writ*, *Moron*, *Mugaba*, *Pinto*, *Naraga*, *Glass*, *Penn*, *Sina*, *Orcha*, *Ghata*, *Grwald*, *Krepor*, *Sagdenia*, *Migop*, *Pandab*, *Wizydon*, *Szyngadia*, *Lopmelia* (PŚ) – trudno powiedzieć, do jakiego rzeczywistego kraju

ten zestaw onimów nawiązuje. Ale w przypadku utworów tego typu nie ma sensu stawiać podobnych pytań. Właściwie ten, kto nie zna treści *Prawa śmierci*, i nigdy wcześniej nie zetknął się z powyższymi nazwami, nawet nie jest w stanie odróżnić w tym zbiorze nazw osobowych od geograficznych. Dla polskiego czytelnika głównym elementem w procesie odbioru jest tu obce brzmienie cytowanych wyrazów i brak ich znaczenia, gdyż wydają się one puste semantycznie (dla ułatwienia podajmy, że antroponimy kończą się na nazwie *Glass*, a od *Penn* zapisane są nazwy geograficzne). Autor za pomocą tych niepolskich nazw przedstawia nam bowiem krainę fantastyczną.

Są też takie powieści, które dzięki warstwie proprialnej oraz różnym informacyjnym fragmentom dzieła wtajemniczają czytelników w rodzaj wymyślonej przestrzeni. W *Siewcy Wiatru* M.L. Kossakowskiej funkcję lokalizacji w przestrzeni pełnią deskrypcje jednostkowe, czyli formy pełniące jednocześnie funkcję semantyczną, choć – mając na uwadze nawiązania autorki do znanych symboli, *Biblii* i wielu innych tekstów kultury – nie można też wykluczyć funkcji symbolicznej, intertekstualnej i wartościującej, por.: *Królestwo*, *Drugie Niebo*, *Szóste Niebo*, *Niebiański Plac*, *Ogród Różany*, *Ogrody Edenu*, *Ziemia* jako ognisko nowego życia, *Mars* (planeta), *Pałac Cudownych Przedmiotów*, *Pałac Sprawiedliwości*, *Wielki Dom Archontów*, *Pan*, *Stwórca*, *Architekt*, *Aniołowie Zniszczenia*, *Aniołowie Miecza*, *Wielki Archont*, *Pan Siedmiu Wysokości*, *Cień*, *Antykreator*, *Siewca Wiatru*, *Archanioł Tajemnic*, *Władca Czterech Wiatrów* itp. O przestrzeni może też wiele powiedzieć nazwanie tej odmiany gatunkowej „anielską fantasy" („angel fantasy" – Brykalski 2003, s. 157) z „alternatywnymi aniołami" w roli bohaterów (Nowak 2003, s. 76), zwłaszcza że powieść zaliczana jest do cyklu *Zastępy Anielskie* i zawiera opowiadania z wcześniejszej „anielskiej serii". Gra z odbiorcą toczy się również w obrębie innej dużej grupy nazw własnych, które trudno określić antroponimami, skoro nazywanymi obiektami nie są ludzie, lecz aniołowie, istoty z innego planu stworzenia: *Jaldabaot*, *Lucyfer*, *Kamael*, *Metatron*, *Razjel*, *Michael* i *Michał*, *Rafael* i *Rafał*, *Samael*, *Jofiel*, *Gabriel*, *Raguel*, *Astafajos*, *Jao*, *Sandalfon*, *Soked Hezi* oraz *Daimon Frey*. Wspomniana gra mobilizuje czytelnika do odkrywania widocznych w dziele nawiązań kulturowych: znajdziemy tu echa mitologii hebrajskiej, żydowskich legend, kabały i Księgi Henocha, literatury apokryficznej, okultystycznej, rabinackiej, chrześcijańskiej, muzułmańskiej i jeszcze nawiązania do księgi *Zohar*[99], obu *Testamentów*, rękopisów z Qumran, *Apokalipsy Mojżesza*, pism Pseudo-Dionizego Areopagity, Grzegorza Wielkiego i innych tekstów[100]. Nazwy własne w *Siewcy Wiatru* pełnią więc funk-

99 Zohar – mistyczny komentarz do *Tory*, *Pieśni nad Pieśniami* i *Księgi Rut*, powstały w XIII wieku. Zob. http://pl.wikipedia.org/wiki/Zohar (dostęp: 15 sierpnia 2015).

100 Źródła postaci biblijnych z omawianej powieści oraz kulturowe inspiracje autorki opisuje Roman Zając w artykule *Świat aniołów Pani Kossakowskiej* (zob. Zając 2004).

cję lokalizacji w przestrzeni – dotyczą *Królestwa Aniołów*. Podobnie określona jest przestrzeń w opowiadaniach Kossakowskiej *Obrońcy Królestwa*, w których pisarka ukazuje światy będące we władaniu aniołów i demonów: *Królestwo* należy oczywiście do tych pierwszych, a *Głębię* zamieszkują *Głębianie*, czyli demony. Trudniej jest uściślić czas, którego akcja dotyczy, ponieważ temporalne parametry są zatarte, a narrator snuje opowieść o *Strefach Poza Czasem*.

Na funkcję lokalizacji w czasie w przypadku „anielskiego cyklu" M.L. Kossakowskiej można spojrzeć jeszcze inaczej, z perspektywy swoistej historiografii istniejącej w przestrzeni fantastycznej, łączącej wieczność z doczesnością. To nowatorskie spojrzenie na literaturę fantasy jako historiografię, która „w przeciwieństwie do opowieści mitycznej i literatury pięknej nie może się obejść bez głębi czasowej" (Werner 2003, s. 44), wynika z obecności w tych tekstach odniesień do *Starego Testamentu* i do wizji Boga z ksiąg tam zamieszczonych, Boga ponadczasowego, władającego stworzonym przez siebie światem z konkretnymi „jednorazowymi" wydarzeniami, jak potop czy zniszczenie Jerycha (*ibidem*, s. 45), które nie zawierają się w jakimś czasie kolistym, mitycznym, w ogóle nie są powtarzalne w czasie. W ten sposób autor pracy *Historia i mit we „Władcy Pierścieni"* w swych rozważaniach kładzie nacisk na interwencję bytu ponadhistorycznego, czyli *sacrum*, w książce Tolkiena, która – jak stwierdza – ma wiele cech historiografii, lecz „jej wymowa jest uniwersalna, archetypowa i mityczna […]. Nie jest jednak opowieścią mityczną: zbyt wiele tu historii; ujawnia się ona w czasie, niepowtarzalności zdarzeń, w ciągłej obecności głębi czasowej" (*ibidem*, s. 46). Angelologia Kossakowskiej, historia aniołów, w tym istot upadłych, walka między nimi, odejście Pana i inne wątki powieści przedstawiane mieszanym stylem biblijno-potocznym, także zawiera elementy „ponadhistoryczności" niepodlegającej kolistemu układowi temporalnemu, na co wskazują różne onimy dotyczące konfliktu w świecie aniołów, np.: *Aniołowie Zniszczenia*, *Synowie Gehenny*, *Szeol*, *Asmodeusz*, *Azazel*, *Belial*, *Mefistofeles*.

4.3. FUNKCJA SEMANTYCZNA

Funkcja semantyczna nazw własnych jest bardzo ważną funkcją, którą pełnią onimy w dziełach fantastycznych. Nie chodzi tylko o możliwość odczytania znaczenia wyrazów tkwiących w podstawach propriów w formach polskich przez odbiorcę znającego nasz ojczysty język, ale ogólnie – o rozumienie treści tych wyrazów w jakimkolwiek języku, który temu czytelnikowi jest znany. Czytelnik polski znający język angielski może więc rozumieć semantykę wielu ciekawych nazw własnych z cyklu o Harrym Potterze, lecz dla kogoś, kto w dostatecznym stop-

niu tego obcego języka nie opanował, takie formy, jak nazwy czterech Domów w Hogwarcie z ciekawą etymologią i symboliką (*Gryffindor*, *Slytherin*, *Ravenclaw*, *Hufflepuff*), będą po prostu określonym układem dźwięków. Rozumienie nazw własnych w utworach fantasy w procesie odbioru dzieła jest przydatne, gdyż poszczególne nazwy stają się wówczas elementami układanki całościowego obrazu świata przedstawionego za pomocą onomastykonu, ponadto wobec zjawiska kumulacji funkcji nazw, obok funkcji semantycznej często pojawia się ekspresywna, groteskowa, intertekstualna lub parodiująca (jak w fantasy humorystycznej), a wszystkie one wpływają na charakterystykę miejsca czy postaci oraz na ocenę zarysowanej w utworze sytuacji.

Mając na uwadze definicję funkcji semantycznej, która zachodzi wówczas, „gdy znaczenie wyrazu motywującego nazwę wiąże się w jakiś sposób z charakterystyką obiektu literackiego oznaczanego przez tę nazwę" (Kosyl 1992, s. 44), w omawianych utworach możemy wskazać wiele nazw własnych uczestniczących w skrótowym opisie denotatu (por. Rutkowski 2001, s. 13). Po wcześniej dokonanych analizach onimów literackich jesteśmy w stanie orzec, które nazwy osobowe służą do opisu bohaterów, określają cechy tych postaci, ich sposób bycia, zachowania, ubierania się itp. Przypomnijmy choćby z opowiadań Pawła Majki barbarzyńców i rycerzy zarazem, o imionach równych apelatywom *kwoka* i *buhaj*.

Najbardziej zrozumiałe są zatem odapelatywne *propria* i deskrypcje jednostkowe. Akcja *Tkacza Iluzji* Ewy Białołęckiej rozgrywa się w *cesarstwie Lengorchii* i na *Smoczym Archipelagu*, stąd przejrzyste nazwy geograficzne: *Morze Smoków*, *Morze Syren*, *Półwysep Wojenny*, *Puszcza Czterech Króli*, *Białe Pola*, *Wyspa Oko*, *Wzgórza Lamii* (*lamia* to bajeczny stwór, według starogreckich wierzeń to upiór lub wampir wysysający ludzką krew, z czasem bajeczna porywaczka dzieci; w średniowieczu czarownice nazywano *Lamiae* – SMTK) itp. W utworach, w których stopień nasycenia deskrypcjami jednostkowymi jest duży, częściej pojawiają się objaśnienia tych nazw, np. *Smoczy Archipelag* zamieszkują smoki, a wieś *Strzelce* „nazywała się tak dlatego, że mieszkańcy wyrabiali najlepsze łuki i strzały w całej północnej Lengorchii" (TI, s. 6). Zbyt dosłowne rozumienie wyrazu pospolitego może jednak niekiedy doprowadzić do zakłócenia aktu komunikacyjnego zaistniałego między bohaterami:

„Kto jesteś?" „Kamyk." „Rzecz?" – zdziwiła się nie zrozumiawszy. „To imię" (TI, s. 159).

„Jestem Mówca. Koniec." „To wszystko?" – zdziwiłem się. […] „Mam na imię Koniec" (TI, s. 242).

Odmiennie niż w „smoczej literaturze" przedstawiane przez Białołęcką smoki – rozumne, inteligentne, empatyczne, pokryte futrem, a nie łuskami, nieziejące ogniem – są inspirowane obrazem tych stworzeń z powieści Anne McCaffrey *Jeźdźcy*

smoków, ukazującej się we fragmentach w latach 80. XX wieku w „Fantastyce" oraz przede wszystkim łagodnym, pokrytym sierścią smokiem *Falkorem* z *Niekończącej się historii* Michaela Endego[101]. Więź istniejąca między głównym bohaterem *Tkacza Iluzji*, niesłyszącym chłopcem Kamykiem a smokiem, z którym się zaprzyjaźnił, również przypomina relacje człowieka do zwierzęcia tego rodzaju z wymienionych utworów. O ile jednak nazwy smoków tam występujące (jak np. *Ruth*, *Ramoth* – smoki perneńskie z książek McCaffrey czy wspomniany *Falkor*) niewiele się różnią od nazw osobowych, o tyle różnice w nazwach tych dwu klas nazewniczych widoczne są w powieści E. Białołęckiej, gdyż starsi i młodsi wiekiem magowie, w dodatku podzieleni na różne grupy, obdarzani są zazwyczaj jednoimiennymi, rzadziej dwuimiennymi formami odapelatywnymi, por.: *Płowy*, *Kamyk*, *Jodłowy* nazywany *Myszką* (bo był mały i bojaźliwy), *Pływak*, *Promień*, *Winograd*, *Stalowy*, *Słony*, *Koniec*, *Nocny Śpiewak*, *Gladiator*, *Klinga*, *Wiatromistrz* itp., smoki zaś mają imiona bardzo długie, przechodzące w miana będące opisowymi frazami typu *Dobry Biały Fruwacz*, *Unoszący się Wysoko i Zjadający Obłoki Takiej Barwy Jak On Sam*. Nic dziwnego, że ludzie oraz same smoki skracają te nazwy-zdania: powyższe imię Kamyk skrócił więc do *Pożeracza Chmur*, natomiast smoczycę *Skrzydlate Tchnienie Wiatru Kołyszące Liść*, co „po smoczemu strasznie długo się […] wymawia" (TI, s. 158), bohaterowie nazywają *Skrzydlata*. Inne nazwy smoków są już krótsze, a może zwyczajnie uległy pewnemu przekształceniu formy czy ucięciu, np.: *Deszczowy Przybysz* (gdyż wylągł się w trakcie potężnej ulewy), *Łagodna*, *Pazur*, *Nurek*. Nazewnictwo powieści E. Białołęckiej w dużym stopniu odzwierciedla istotę funkcji semantycznej (treściowej), ponieważ imiona dobierane przez autorkę mają odzwierciedlać charakter, psychikę, sposób zachowania i myślenia danej postaci literackiej, obojętnie do której rasy zaliczanej. Takie podejście do nazwy własnej występuje również w tekście utworu, np. we fragmencie zbierającym imiona członków rodziny (dzieci i żony) maga *Słonego*, który „nie był właściwie Słonym, a panem na Solnych Polanach" (TI, s. 189): „Żywe i pełne energii noszą imiona zgodne ze swą naturą. Najstarszy jest Żywe Srebro, o rok młodszy Błyskawica, następnie Tygrysek i bliźnięta: Blask wraz ze Słoneczną. […] Kobieta dzielnie trwająca u boku Słonego ma na imię Księżycowy Kwiat. To imię wiernie oddaje cały jej wdzięk" (TI, s. 150–151).

Z innych form złożonych z wyrazów pospolitych wymieńmy: *Trakt Zgody*, *Sowie Góry*, *Góry Przejścia*, *Smocza Wyspa* (TZS), *Miasto Dwunastu Wież*, *Mieczowe Wzgórze*, *Źródlana Dolina*, *Wilczy Jar*, *Jaskinia Śmierci* (ZM) itp. Należy również podkreślić wspomagające ujęcia kontekstowe takich form: *Wyspa Mgieł* jest więc wyspą otoczoną przez wieczne mgły (TZS), *Góry Zwierciadlane* są zimne i mgliste, *Miasto*

---

[101] Zob. wywiad z autorką na stronie WWW: http://www.literatura.gildia.pl/wywiady/ewa_bialolecka_kamien_na_szczycie (dostęp: 10 sierpnia 2015).

Na Drzewach znajduje się pośrodku dzikiej puszczy, a *Panią Zielonego Kłosa* chłopcy nazywają sympatyczną królową (PM). Utwory realizujące odmianę humorystyczną także obfitują w przezwiska, np.: *Winifred Ponury*, *Magnus Pięknowłosy* (ASP), inny zaś wydźwięk mają tego typu onimy w utworze Andrzeja Ziemiańskiego, zdecydowanie nieprzeznaczonym dla zbyt młodych czytelników: *Laleczka*, *Rzeźnik*, *Maskotka* (przezwiska Achai) czy *Pierwsza Nałożnica Cesarstwa* (przezwisko Annamei, A).

W utworach groteskowych występują ponadto inne typy nazw własnych, w których istotne są wyrazy motywujące formy antroponimów. Niektóre z nich oprócz znaczenia podstawowego nabierają wtórnego związku semantycznego łączącego nazwę z obiektem. Można o nich powiedzieć, iż są nazwami „odpowiednimi", w których decydującą rolę odgrywa apelatywna interpretacja nazwy własnej (Rutkowski 2002, s. 111). O nazwach takich mówimy wówczas, gdy nazwisko człowieka odpowiada pełnionej przez niego funkcji w życiu społecznym (np. kapitan *Okrutny* – komendant policji, zob. *ibidem*, s. 112). Ciekawymi z tego punktu widzenia nazwami są pewne formy w utworze Marcina Wolskiego: *Abraham Łapka* – bankier, *Kineskopow* – uczony akademik, który skonstruował prekursorski telewizor (por. *kineskop*), znający psychikę małych dzieci *Mistrz Aborcjusz z Chilos*, *Niesymetrus* – olbrzym z jednym okiem i z trójką uszu czy *Laurenty Balsamo* od ściągania skór skazańcom (AB).

4.4. FUNKCJA SOCJOLOGICZNA

Funkcja socjologiczna pełniona przez nazwy własne nie jest ich funkcją charakterystyczną w omawianym typie literatury. W niemimetycznej przestrzeni fantasy rzadko bowiem występują określone grupy społeczne, a jeszcze rzadziej – narodowe, dlatego onimy generalnie nie spełniają funkcji wskazywania „przynależności społecznej, środowiskowej, narodowej postaci" (Wilkoń 1970, s. 83). Jak wykazała analiza przytaczanych w tej pracy nazw, zespół obcych form onimicznych trudno traktować jako wyróżnik pochodzenia narodowego postaci literackich, natomiast nazwy rodzime pełnią zazwyczaj funkcję semantyczną lub ekspresywną. Funkcja socjologiczna pełniona jest przez formy nazewnicze w typie fikcji realnej (por. Grzędzielska 1956), która jest elementem struktury świata przedstawionego utworów realizmu magicznego lub fantasy historycznej. W tej właśnie odmianie powieści wiele imion i nazwisk różnych bohaterów wskazywało ich przynależność narodową (byli to Polacy, Ukraińcy, Żydzi, Niemcy, Czesi).

Interesująco pod względem analizy ocenianej tu funkcji wygląda zestawienie nazw literackich z utworów należących do różnych odmian gatunkowych tworzonych przez jednego pisarza. W trylogii husyckiej Andrzeja Sapkowskiego, której

świat przedstawiony po części jawi się jako rzeczywistość realistyczna, przez co przypomina inną polską trylogię – powieści historyczne Henryka Sienkiewicza, nazwy osobowe odzwierciedlają realistyczne sposoby nominacji i konwencjonalny charakter onimów. Wiedźmińska saga tego autora, z całkiem odmienną przestrzenią, z innym typem nazewnictwa nie zawiera jednak nazw osobowych sugerujących pochodzenie narodowe postaci. Specyfika opowieści fantasy polega na tym, że istniejące tu krainy – jako wspaniałe dzieła wtórnego stwórcy – nie przewidują podziałów na znane z rzeczywistości narody i państwa, jednak ten brak rekompensowany jest występowaniem rozmaitych ras wśród powoływanych do życia bohaterów.

Na przykładzie cyklu Sapkowskiego można rozstrzygnąć kolejną kwestię związaną ze wskazywaniem za pomocą onimu przynależności społecznej postaci literackiej. Interpretator nazewnictwa tych powieści (Szelewski 2003) wiele podobnych brzmieniowo form zaliczył do różnych grup nazw oznaczających postacie reprezentujące rozmaite „stany" społeczne, jednak – chyba tak to należy odczytać – kryterium tego podziału nie stanowią same formy propriów, lecz w wielu przypadkach elementy „pozaonimiczne", np. rzeczownik określający funkcję społeczną, profesję czy zawód bohatera lub odpowiedni kontekst, który dostarcza wyczerpujących informacji na temat denotatu nazwy. Chodzi tu szczególnie o formy złożone z obcych polszczyźnie podstaw słowotwórczych lub z różnych sylab w wyrazach nieznaczących, semantycznie pustych dla polskiego odbiorcy, np.: *Dorregaray*, *Krepp*, *Myhrmann*, *Aplegatt*, *Eskel*, *Neville*, *Akerspaark*, *Corbett*, *Pavetta*. Kolejno trzy pierwsze nazwy znalazły się w grupie czarodziejów i kapłanów, trzy następne to „imiona plebejskie", a trzy ostatnie występują w grupie „arystokracja, królowie, rycerstwo" (*ibidem*, s. 111–113). Formy tych dziewięciu przypadkowo wybranych antroponimów nie wskazują jednak owej „społecznej" klasyfikacji, można nawet przypuszczać, że niektóre nazwy innych istot zatrzymały się na tym samym poziomie strukturalnym warstwy onimicznej, skoro imiona elfów to: *Chireadan*, *Galarr*, *Toruviel*, a krasnoludów: *Boholt*, *Caleb Stratton* czy *Munro Bruys*. Onomastykon sagi o Wiedźminie rejestruje niezwykle ciekawe miana różnie realizujące funkcję socjologiczną – interesujące są na przykład nazwiska włoskiej proweniencji nadane bankierom-krasnoludom: *Cianfanelli*, *Giancardi* i *Vivaldi* (por. Antonio Lucio Vivaldi '1678–1741, włoski skrzypek i kompozytor'). Nie należy utożsamiać przedstawicieli tej rasy z narodem włoskim (ani z żadną inną realnie istniejącą społecznością), natomiast dobór takich form może świadczyć o preferencjach autora, jego zainteresowaniach w dokonywaniu wyboru onimów spośród istniejących obecnie języków lub z zasobu autentycznych antroponimów.

Z podobnym typem nazewnictwa zetkniemy się w powieściach Anny Brzezińskiej. Jak zostało wykazane, to nie przyrostki lub ich brak w nazwach własnych decydują o pochodzeniu społecznym bohaterów, nie jest tu bowiem realizowany schemat do-

tyczący odapelatywnego nazwiska chłopskiego, plebejskiego oraz nazwiska szlacheckiego na *-cki*, *-ski*. Osoby powieściowego świata, należące do różnych kręgów społecznych mogą posiadać imiona zbliżone strukturalnie, np.: *Łyczko*, *Strzałka*, *Szydło*, *Krzeszcz*, *Czerwieniec* (to imiona przedstawicieli z niższych i wyższych warstw), zaś *Koźlarz* i *Piorunek* są książętami. Nazwa osobowa *Karczoch* także niewiele nam mówi o społecznym pochodzeniu postaci, ale sformułowanie *wielmożny Karczoch* już taką informację wnosi.

W zbiorze opowiadań Jacka Piekary, realizujących odmianę fantasy „na serio", również ważne są określenia „funcji zawodowych" i społecznych bohaterów, pisanych dużymi lub małymi literami, np.: *Namiestnik Lorii*, *Wielki Mag Lorii*, *opat Źródlanej Doliny*, *hrabia Godfryd*, *prorok (lub Mistrz) Eberdkind*, *Herrog*, *Wielki Paladyn Marchii*, *książę Haifnez*, *ojciec Kargen*, *rycerz Veihi*, *pard Germi*, *Keit*, *birl Jardu Południowego*, *Krakhon*, *kargun Jardu*, *egh Leikvaree*, *ypin Merin*. Sporadycznie czytelnik może ustalić onimiczny wzorzec dla literackiej nazwy własnej, zwłaszcza jeśli skojarzenia te są poparte odpowiednimi leksemami z kręgu tytulatury, jak *szejk Al-Katari* i *emir el-Hebdi* (nazwy arabskie).

Wydarzeń świata przedstawionego fikcji niemimetycznej nie należy zatem umiejscawiać w konkretnym obszarze rzeczywistości realnej, chyba że w utworze pojawia się więcej niż jeden świat możliwy, między którymi istnieją cudowne przejścia, bramy, portale lub „wrota czasu"[102], zaś jeden z tych światów zawiera odbicie realnych stosunków społecznych i podziałów narodowościowych. W przestrzeni typowo fantastycznej możemy natomiast rozpoznać przedstawicieli innych ras (bohater literacki nie może być zatem utożsamiany z człowiekiem). Krasnoludowie, elfy czy orkowie są traktowani na równi z ludźmi w mitologii Śródziemia, różnie natomiast można oceniać te postacie, przypisując im odpowiednie cechy w ramach wartościowania. Tolkien nawet zaproponował nazewniczy wzór, w który wpisane jest takie wartościowanie – por. „piękne" imiona elfów i okropne, „zgrzytliwe" orków.

4.5. FUNKCJA EKSPRESYWNA

Badacze zajmujący się onimią w swych pracach przekazują opis funkcji ekspresywnej. Może to być definicja słownikowa terminu *ekspresywny* (Kosyl 1992,

[102] We włoskim magazynie „Il Batello a Vapore" ukazał się cykl fantastycznych powieści autorstwa P. Baccalario *Ulysses Moore*, w których motywem przewodnim są podróże bohaterów po wielu rozmaitych światach istniejących w różnych czasach. Jest osiem wrót, dzięki którym można się do tych światów dostać, ponadto znajdują się one w nieoczekiwanych miejscach, np.: w ścianie pociągu (Wrota Konia), w księgarni (Wrota Wieloryba), w latarni morskiej (Wrota Mamuta) czy w cukierni (Wrota Małpy).

s. 129): „ekspresja polega na użyciu trafnych środków artystycznych nadających wypowiedzi wyrazistość", lub też przyjmowanie ekspresywności w szerokim znaczeniu – jako właściwości znaku językowego, polegającej na uzewnętrznieniu cech nadawcy, twórcy nazwy (Rutkowski 2001, s. 17). Przejmując wypracowane do tej pory definicje funkcji ekspresywnej nazw własnych, możemy przedstawić rozmaite przykłady zawierające różne źródła ekspresywności. Kilka z tych źródeł zostało omówionych w rozdziale dotyczącym opisu nazewnictwa fantasy humorystycznej, np.: ekspresja fonetyczna – *Hzwwynizgh*, *Hadżdżdżistan* (ASP), *Zbrhl* (CCZ), *święta Kunegunda Patataj*[103] (RB), parodystyczne modyfikacje nazw autentycznych lub literackich – *Penszo* (por. *Sanczo Pansa* z utworu Cervantesa, ASP), *Matka Gorito* (por. *Ojciec Goriot*, powieść Honoriusza Balzaka, PB), *Kłussak* (por. *Kossak*, *kłus*, *kłusak*, RB), *Wyczesław Wyczesławowicz Putih*, *Frycfurd* (por. *Frankfurt*), *Starohuck* (por. *Nowa Huta*, CCZ), inne deformacje budowane na zasadzie skojarzeń z wiedzą o denotacie nazwy – *Anvash* (por. inicjalne części choronimów *Anglia*, *Walia*, *Szkocja* z ich modyfikacjami), *Bootalya* (por. *but* i *Italia*, CCZ), sprzeczność między znaczeniem odapelatywnej formy a naszą wiedzą na temat obiektu nazywanego – *Pompadryna Cnotliwa* (CCZ), neologizmy niebędące elementami bazy antroponimicznej lub toponimicznej propriów – *Jamroz Zelówa* (S), *Cudakowy Las*, *Mulista Rzeka*, *Podgłowie Dolne* (ASP), wyspa *Mały Czyrak* (CCZ) i inne. Powyższe nazwy, zwłaszcza te z ekspresją dźwiękową, są sprzeczne z zasadami tworzenia onimów w uzusie. W ich podstawach znajdujemy wyrazy niepojawiające się w nazwach własnych, ponadto niektóre z nich naruszają zasadę typowości nazw geograficznych przez zestawianie niby-obcych cząstek wyrazowych, co ma sprawiać wrażenie odmienności wyróżnionych leksemów dzięki ewokowaniu innych języków.

Ciekawe zwłaszcza są takie nazwy własne, których niespotykane użycie, groteskowa czy śmieszna forma wzbudza reakcję odbiorcy, ale nie tylko rzeczywistego, czyli czytelnika powieści, lecz odbiorcy w planie treści utworu, oceniającego w tekście daną formę onimiczną. Dla bohatera więc *Lalola* to „śmieszne imię" żołnierza (PŚ), *Lucifer* (por. łac. *lucifer* 'niosący światło') złości się, gdy inni aniołowie używają wobec niego przezwiska: „Nie mów do mnie *Lampka*! – A jak mam mówić?! Jaśnie Oświecony Nosicielu Światła?" (SW). Postacie literackie, świadome mocy ukrytej w nazwie, niejednokrotnie same stają się „twórcami" nowych form: grzeszący pychą *Jaldabaot*, każący nazywać się *Prawicą Pana*, otrzymuje nowe przezwisko *Proteza Pana*, *Asmodeusz* natomiast obdarowany zostaje przydomkiem *Zgniły Chłopiec*, w którego znaczeniu bohaterowie zawarli jego piękny wygląd i inne cechy – por.

[103] W tym źródle ekspresywności Czesław Kosyl umieszcza podobną nazwę wymyśloną przez Bolesława Prusa, toponim *Patatajka* (Kosyl 1993a, s. 88; por. też Machnicka 2011, s. 81).

„był złośliwy, inteligentny i zepsuty do szpiku kości" (SW)[104]. Onomastykon utworu Mai Lidii Kossakowskiej umożliwia także wskazanie omawianej funkcji w spieszczeniach imion aniołów: *Michasiu*, *Gabrysiu* (W. l. poj. od *Michał* i *Gabriel*).

Z nazw jeszcze nieocenianych warto przytoczyć formy, które brzmią jak polskie leksemy (przynajmniej tak są odczytywane), ale graficznie zyskują pewną odmienność przez użycie niespodziewanych liter w pewnych częściach wyrazów, np.: *Arystoteles Bobeck* vel *Kulas* – wioskowy filozof, *Primula*, *Yolop*, *Yontek* (za: Szelewski 2003, s. 113), mag *Vidoczek* (PB), *Vitek*, *Iola Pierwsza*, *Iola Druga* (KE).

Źródeł ekspresywności można upatrywać także w nagromadzeniu form proprialnych i apelatywnych służących identyfikacji jednego bohatera: „Wielki Archont, Budowniczy Wszechświatów, Eon Eonów, Prawica Pana, Zwierzchnik Wszystkich Chórów, Książę Niebieskich Książąt, Jaśniejący Mocą i Sprawiedliwością Jaldabaot, Pan Siedmiu Wysokości" (SW). Taki długi szereg wyrazowy, określający tytuły i godności anioła, którego imię także pojawia się w tym nagromadzeniu, pełni różne funkcje – oprócz ekspresywnej jeszcze identyfikacyjno-dyferencjacyjną (jest to wyraźne wskazanie bohatera i odróżnienie go od innych postaci literackich, w tym wypadku innych aniołów), humorystyczną i semantyczną. To interesujący sposób przedstawiania bohatera, wyzyskiwany w utworach z onimią nawiązującą do dawnych pseudoepok – por. *Errylian di Crognyac*, *hrabia Dikonutti* i *Bomridii* (PH). Nagromadzenie nazw własnych jest szczególnie wyzyskiwane we fragmentach humorystycznych, takich zaś sposobów nominacji nie znajdziemy we współczesnym nazewnictwie uzualnym. Przypomnijmy jeszcze groteskowe przedstawienie imion dzieci „córki kwiatka", Calówki (z których każde miało innego ojca): „Tak zrodzili się kolejno: Ramez, Ruras, Rebus, Rotor, Riwanol, Ruy, Rzędzian, Ruta oraz Rebeka i Rimiz", a dalej było tak: „Najmłodszy Rimiz spłodził Reola, Reol – Raba, Rab – Rugada, który pierwszy zaszedł do krainy Amir i umiłował ją" (AB). W tych groteskowych zestawieniach są nazwy osobowe (*Ramez*, *Rebeka*), antroponimy znane z literatury (*Rzędzian*), zniekształcone „nazwiska" odapelatywne (typu *Ruras*) oraz wyrazy, które nie pojawiają się jako podstawy nazwisk (*rivanol*, *rotor*). Rozmaicie natomiast można objaśniać formę *Ruta* – jako spolszczone imię z hebr. *Rut*, jako imię bohaterki z książki Olgi Tokarczuk *Prawiek i inne czasy* (1996) oraz jako rzeczownik, nazwę zioła (*Ruta zwyczajna* 'gatunek rośliny z rodziny rutowatych'). Z drugiego cytatu za humorystyczny antroponim w tym nagromadzeniu należy uznać imię *Rab* – por. *rab*, dawniej 'niewolnik, sługa'. Przytoczenie to przypomina także biblijną strukturę drzew genealogicznych. Przedstawione tu układy oparte są na kontraście, co potęguje ich dowcip, podobnie jak wszelkie za-

[104] Te trzy przezwiska omówione są jako formy znaczące w artykule *Style wypowiedzi anielskich w „Siewcy wiatru" Mai Lidii Kossakowskiej* (Szagun 2009, s. 194–195).

sady kontrastu wpływające na humorystyczne zestawienia, m.in. relacje względem siebie cech dwóch różnych bohaterów, np. Sancho Pansy i Don Kichota (zob. Garczyński 1989, s. 25).

4.6. FUNKCJA INTERTEKSTUALNA

Kazimierz Rymut zauważył, że onomastyka literacka bada funkcje nazw własnych – indywidualizujące, przejęte z tekstu językowego, oraz funkcje naddane onimom przez autora dzieła (Rymut 1993, s. 17). *Nomina propria* w opowiadaniach fantasy nie pełnią wyłącznie funkcji pragmatycznych, choć – okazuje się – że kilka z nich można wyróżnić, opisując funkcje nazw w literaturze fantastycznej. Na istotę funkcji jednostek nazewniczych oraz ich współbrzmienie z tekstem zwraca uwagę także Aleksandra Cieślikowa, dla której w analizie „intertekstualnej funkcji nazw własnych, podobnie jak w badaniu intertekstualności, powinien zmienić się cel badania" (Cieślikowa 1993, s. 36–37). Ważnym aspektem w tych analizach staje się obecnie wykrycie odwołań nazw jednego tekstu do innego. Elementy onomastykonu dzieła mogą w związku z tym wyznaczać relacje dwóch tekstów lub ich większej ilości, ale też „możemy mieć do czynienia z tzw. architekstualnością, czyli odesłaniem do norm gatunkowych" (*ibidem*, s. 37). Funkcja intertekstualna onimów to jeden z tych rodzajów odniesień do tekstu prymarnego, który ma duże znaczenie w omówieniu problematyki włączania się nazewnictwa utworów literatury popularnej w tradycję literacką.

Tekst literacki, który jest tu przedmiotem badań, zalicza się do tekstu słownego, sytuującego się „w polu innych tekstów, naśladując je, kontynuując, przekształcając, pozostając z nimi w relacji pytanie–odpowiedź, a nawet odrzucając je czy unieważniając" (STL, s. 201). Biorąc pod uwagę te rozmaite nawiązania jednego tekstu do drugiego, należy też wspomnieć o koncepcji wpływów i zależności Wacława Borowego oraz o intertekstualności, transtekstualności czy interakcji tekstowej w ujęciu takich badaczy, jak: Julia Kristeva, Henryk Markiewicz, Ryszard Nycz, Michał Głowiński i Gerard Genette (Kristeva 1983, Markiewicz 1989, Nycz 1995, Głowiński 1986b, Genette 1992). Chociaż literaturoznawcy i językoznawcy różnie opisują relacje intertekstualne i rozmaicie nazywają najważniejsze tekstowe wskaźniki interferencji, dla nas istotnym elementem tych relacji jest odwołanie się autora tekstu do stworzonego już zespołu reguł gatunkowych, archetypów tekstowych, a także przywoływanie obszaru językowego innego dzieła przez wyzyskiwanie takich elementów leksykalnych, jak nazwy własne. Jedną z form wpisywania się w onomastycznoliteracką tradycję jest więc geneza, pochodzenie, brzmienie i struktura nazw własnych pochodzących z utworów omawianego tu gatunku,

odwołujących się do nazw występujących w innych przekazach literackich, podaniach, legendach, mitach i dziełach literatury polskiej i obcej.

Literatura fantasy do tropienia takich powiązań jest dość wdzięcznym materiałem, ponieważ w wielu fragmentach znajdujemy rozmaite odwołania: zazwyczaj nowopowstały utwór wyzyskuje motywy, elementy wędrówki bohatera i jego charakterystyki, konstrukcje baśniowe, wątki współistnienia kilku ras w jednym świecie przedstawionym itp., które pojawiały się wcześniej w tekstach artystycznych. Powiązania te wydają się jeszcze silniejsze przy uwzględnieniu niezbyt długiego czasu dzielącego nas od powstania powieści Tolkiena (krótszego od pojawienia się *Władcy Pierścieni* czy *Hobbita* w polskim tłumaczeniu). Ponadto satyryczne spojrzenie niektórych polskich autorów na współczesną rzeczywistość staje się przyczyną jej krytyki przez wyzyskanie motywów z legend lub baśni z rozmaitymi sposobami wprowadzania nazw własnych do takich parodystycznych fragmentów utworu. Odpowiednie przykłady onimów znajdują się w powieściach i opowiadaniach wcześniej analizowanej fantasy humorystycznej (por. nawiązania do utworu Tolkiena w nazewnictwie opowiadań o Arivaldzie Jacka Piekary czy szeroko pojęta aluzyjność do różnych tekstów kultury w opowieściach o rycerzach i smokach lub do nazewnictwa znanego z historii i geografii europejskiej w cyklu o Debrenie z Dumayki Artura Baniewicza). Dobrym przykładem są tu również utwory Andrzeja Sapkowskiego, którym przypisuje się intertekstualność – odniesienia międzytekstowe w zakresie motywów, konstrukcji postaci literackich (np. bazyliszek, strzyga, smok), a także onimii. Sapkowski wiele znanych motywów przejmuje, jednocześnie z nimi polemizując. W *Mieczu Przeznaczenia* na przykład bohater mówi: „A znam wasze piosenki, znam, słyszałem. O królewnie Vandzie, która utopiła się w rzece Duppie, bo nikt jej nie chciał" (s. 150). Mamy tu nawiązanie do legendy o królewnie Wandzie, która nie zgodziła się na małżeństwo z niemieckim księciem. „Lokalny mistrz szewski" z tego samego zbioru opowiadań, *Kozojed*, wymyślił sposób na smoka, dostarczając mu jako przynętę owcę wypchaną wilczymi jagodami, siarką i smołą (tu również są oczywiste nawiązania do innej legendy: o Smoku Wawelskim i szewcu Skubie). W opowiadaniu *Trochę poświęcenia* występuje z kolei syrenka *Sh'eenaz*, która nie chce stać się kobietą, by wyjść za mąż za księcia *Aglovala* (por. baśń *Mała syrenka* Hansa Christiana Andersena) oraz kraken w morzu (por. 'legendarny stwór morski'), zaś historia miasta *Aedd Gynvael* z utworu *Okruch Lodu* nawiązuje do baśni Andersena *Królowa Śniegu*[105].

Nazwy własne w polskich utworach są więc elementami aluzji literackiej, występują w centrum świadomych nawiązań do innego dzieła literackiego, apelują-

[105] Różne zapożyczenia z literatury polskiej i obcej oraz nawiązania do niej zbiera Anna Misztak w artykule zamieszczonym w czasopiśmie internetowym (zob. Misztak 2005, s. 12).

cego do wiedzy czytelnika, który powinien to nawiązanie dostrzec i właściwie zinterpretować (zob. STL, s. 26). Naszymi przykładami z utworu Wolskiego mogą być nazwy pełniące także funkcję ekspresywną: *Kapciuszek* – „dziewczyna z ludu" mająca wielkie stopy (por. *Kopciuszek* i *kapeć*), *Calówka*, inaczej „córka kwiatka" (por. *Calineczka*), *Roma Cap* i *Juliusz Mon* (por. *Romeo Monteki* i *Julia Kapuleti*), *Młody Książę Roland*, „typowy Królewicz bez Ziemi" (por. *Pieśń o Rolandzie* oraz imię króla Anglii z XII wieku *Jan Bez Ziemi*), *Damazy Jąkała*, słynny trybun ludowy zwany „nowym Demostenesem" (por. *Demostenes* 'mówca grecki'; znane są gabinety logopedyczne, zawierające w nazwie to autentyczne imię). Autor *Antybaśni* nawiązuje też do legendy o smoku wawelskim, a odpowiednio zmieniając onimy w tym znanym polskim tekście, tworzy niejako drugi tekst, którego wymowa dosyć się oddala od interpretacyjnych wniosków legendarnego przekazu. W utworze więc dostrzegamy parodiujące formy: kneź *Smak* – przez literówkę tylko stał się *smokiem*, *krawcowa Siara* (a nie *szewc*, por. też *siarka* – materiał potrzebny do unicestwienia smoka w baśni), od *krawcowej* utworzono miasto o nazwie *Krawców*, tyle że przez oszczędność „nikomu z miejscowych nie chciało się wymawiać «w»" (AB, s. 268) – stąd toponim *Kraców*.

Intertekstualność dzieła literackiego oraz funkcja intertekstualna onimów jest trudnym zagadnieniem, choć trzeba przyznać, że pasjonującym, biorąc pod uwagę uczestnictwo i zaangażowanie odbiorców w gry odkrywania ukrytych znaczeń i powiązań z tekstem prymarnym. Liczy się także kompetencja lingwistyczna czytelników, znajomość wartości denotacyjnej oraz „umiejętność przywołania wartości konotacyjnej i emocjonalnej nazw" (Sarnowska-Giefing 1995, s. 93). Interpretator nazw własnych powinien odczytywać wszelkie związki z tekstami kulturowymi, a także łączyć takie formy, jak *Trzy Siostry*, z których jedna ma przeciąć nić życia bohatera (ZM), z mitycznymi *Mojrami* lub *Parkami*. W zbiorze opowiadań Jacka Piekary *Zaklęte miasto* częstsze są jednak odniesienia do *Władcy Pierścieni* Tolkiena niż do mitów, np.: *Laurien* (nazwa osobowa), *Marchia*, *Loria* (toponim), *Tym*, *Którego Imienia Się Nie Wymawia* i *Trędowaty Władca Nocy* (por. *Władca Ciemności* i *Czarna Mowa* w Mordorze), czterech *Białych Jeźdźców*, będących upiorami (w powieści J.R.R. Tolkiena nazgule, *Upiory Pierścienia*, są czarni i jest ich dziewięciu, może to również nawiązanie do *Czterech Jeźdźców Apokalipsy*?), *Władca Ciemności Sagral* (por. *Sauron*) i wreszcie *Erhamid*, *Ergivol* i *Ernandol* – *Trzy Klejnoty Cesarstwa* (por. *Silmarile* 'trzy klejnoty ze stworzonej przez Tolkiena mitologii Śródziemia').

W kategorii intertekstualności można dostrzec także funkcję symboliczną nazw własnych, ponieważ zawierające nieraz w sobie wiele skojarzeń, asocjacji i aluzji nazwy symboliczne nawiązują do znaków, utrwalonych w kulturze elementów, wywodzących się zwłaszcza z tradycji biblijnej i mitologicznej. *Symboliczny* – według

definicji słownikowej – to ‘dotyczący symbolu, będący symbolem, taki, w którym występują symbole’ (SJP). Chodzi o taki rodzaj symbolu, jaki znajduje się w rozważaniach na ten temat w *Słowniku symboli* Władysława Kopalińskiego: zainteresowanie badacza – w części analitycznej przejawiające się w układzie haseł słownikowych – obejmuje „przedmioty, pojęcia, wyobrażenia, przeżycia związane jakimś wewnętrznym stosunkiem (współbrzmiące, kojarzące się, mające «wspólny rytm») z innym przedmiotem, pojęciem itd.” (SSym, s. 7). W typie tekstów stanowiących źródło materiału badawczego jest jednak niewiele nazw własnych dotyczących konkretnych symboli, zawierających je lub aluzyjnie łączących się z nimi. Trudność polega też na kumulowaniu się kilku funkcji w nazwie, ponieważ jeśli dany fragment utworu zawierający nazwy przywołujące jakieś symbole zazwyczaj nawiązuje do innych tekstów symbolicznych, to wówczas w zasadzie należy mówić właśnie o funkcjach intertekstualnej albo aluzyjnej. Można się też zastanawiać, czy onimom pełniącym funkcję symboliczną nie przypisać – przynajmniej w pewnych wypadkach – funkcjach wartościującej, związanej z wartościami konotacyjnymi nazw własnych, np.: kontekst wypowiedzeniowy *Ballad i romansów* wykazuje, że gwarantem wartości jest imię *Bolesław*, „zastrzeżone przez pokolenia dla Piastowiczów” (Szewczyk 1993, s. 32). Często symbole są łączone z określonymi wartościami, dlatego prawdopodobny jest ten kierunek interpretacji analizowanych form nazewniczych.

Aby określić zakres spełnianej tu funkcji, najczęściej trzeba posłużyć się fragmentem powieści, a nie wyjętą z kontekstu nazwą. Pewne motywy związane ze stwarzaniem świata i wędrówką duszy ludzkiej po śmierci można dostrzec w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Mai Lidii Kossakowskiej, w których – przez wybór takich właśnie scen – nazwy własne pełnią funkcję intertekstualną, przywołując pewne aspekty eschatologiczne ujęte w religii Śródziemia z *Władcy Pierścieni* Tolkiena. Andrzej Sapkowski przed tworzeniem wiedźmińskiej sagi nie miał ukończonego opisu swojego świata, ponieważ kreował go w czasie pisania kolejnych tomów. Odczytywane z kart powieści wydarzenia dają jednak obraz historii kontynentu, na który niegdyś (ponad 1500 lat wcześniej) przybyły elfy na białych okrętach, by wybudować swoje miasta w miejsce siedzib krasnoludów. Dopiero później w świat ten wkroczyli ludzie, by rozpocząć nad nim swoje panowanie. Obraz białych okrętów i twórcza praca elfów w świecie Wiedźmina przypomina *Szare Nabrzeża* z powieści Tolkiena, skąd za *Morze* wypłynął biały statek elfów z Gandalfem i Frodem, którzy już poza granicami Śródziemia we wschodzącym słońcu ujrzeli „białe plaże i piękną, zieloną krainę” (Tolkien, 2001, s. 1174). Ta piękna kraina, pojawiająca się także w innych fragmentach *Władcy Pierścieni*, to przecież doskonałe zielone pastwiska z biblijnych *Psalmów* lub inne wspaniałe miejsce, jak niebiański dom czy pałac z *Nowego Testamentu* obiecany człowiekowi przez Chrystusa.

Z *Nabrzeży* wszyscy Elfowie Godni mieli możliwość pożeglować na *Najdalszy Zachód* z krainy śmierci i przemijania, jaką było *Śródziemie*.

W podobnej symbolicznej płaszczyźnie sytuuje się wymowa fragmentów opowiadań i powieści M.L. Kossakowskiej (OK, SW), której bohaterowie, aniołowie i demony, mieszkańcy *Królestwa* i *Głębi*, wędrują pomiędzy *Niebem* i *Piekłem* (między *Pierwszym* a *Siódmym Niebem* i po ośmiu kręgach piekielnych), po ziemi niczyjej zwanej *Limbo*. Autorka wykreowała tu też wzbudzającą zachwyt *Zatokę Zmierzchu* (*zmierzch* to ‘okres po zachodzie Słońca’, będącego m.in. symbolem ‘zasady aktywnej, źródła energii i mocy życiowej’ – SSym, s. 387), za którą rozciąga się już tylko *Praocean*, oraz wpadającą do niej rzekę o nazwie *Strumień Czasu*. Z rzeką związana jest rozległa symbolika, w tym miejscu wystarczy wspomnieć o znaczeniach rzek opływających *Hades* (*Acheron*, *Kokytos*, *Lete*, *Styks*), które są rzekami smutku, zapomnienia, płaczu, jęków, świata zmarłych oddzielonego od żywych (*Styks* jest rzeką graniczną), choć wspomnieć też trzeba o *Rzece Życia*, określeniu przypisywanemu Chrystusowi. Ale *rzeka* to również symbol ‘nieubłaganego upływu Czasu, uczucia bezpowrotnej utraty, zapomnienia’ (zob. SSym, s. 367). Jeśli do obrazu z utworów Kossakowskiej dodamy wizję portu na przeciwległym krańcu zatoki z pięknymi, smukłymi żaglowcami, zauważymy wyraźne nawiązania do wierzeń starożytnych Greków dotyczących wędrówki duszy po śmierci człowieka (a pośrednio także do wspomnianych już scen z utworu Tolkiena). W fabule wymienionych wyżej dzieł pojawia się odrębna mitologia, jednakże wiele zawdzięczająca wierzeniom, mitologii i tradycji różnych narodów (rozważania religijne są tu wzbogacone między innymi tradycją judeochrześcijańską). W perspektywie nakreślonej przestrzeni wydaje się, że funkcja symboliczna nazw geograficznych uwypukla, podkreśla albo wzmacnia intertekstualność tych dzieł, np.: nazwa *Limbo* (miejsce akcji opowiadań) nawiązuje do „Raju głupców" (por. *Limbus*) w *Raju utraconym* Johna Miltona oraz do wierzeń chrześcijańskich, ujmujących *Limbus* (łac. ‘krawędź, skraj’) jako „otchłań, skraj, przedsionek piekła, mieszczący dusze zmarłych, którym na ziemi dobro i zło było równie obojętne" (SMTK, s. 599). Na zestawione wyżej symboliczne miejsca i ich określenia może mieć wpływ kanoniczne dzieło, jakim jest Biblia, ale również inne utwory literackie.

W opowiadaniach Jacka Soboty pojawia się kilka nazw mających swe symboliczne znaczenie, np.: do imienia biblijnego Boga z Księgi Wyjścia (3, 13–15) *Jestem Który Jestem* nawiązuje bóg o imieniu *Ten Którego Nie Ma* (JŚ), w nazwach godeł występują z kolei apelatywy *jaskółka* i *sokół*, będące przy okazji elementami frazeologizmów – *Bezskrzydła Jaskółka* (GB), *Jaskółka Nieczyniąca Wiosny* (por. znane przysłowie „Jedna jaskółka nie czyni wiosny"), *Ślepy Sokół* (por. „sokoli wzrok") – JŚ.

Z funkcją symboliczną nazw łączą się też kolory i cyfry. W różnych utworach spotykamy czarodziejów ubranych w odpowiednie szaty, których kolor świadczy

o randze, możliwościach, umiejętnościach czy klasie danego maga. Symboliczna okazuje się również zmiana koloru jego szaty: *Gandalf Szary*, początkowo drugi spośród Istarich, czyli Majarów wysłanych do Śródziemia, po przywróceniu go do świata żywych staje się ich głową – *Gandalfem Białym*. Pozostali czterej czarodzieje krainy stworzonej przez Tolkiena także mają swe „barwy": *Saruman*, na początku *Biały*, po zdradzie i przejściu na stronę sił ciemności przybiera tytuł *Saruman Wielu Barw*, zżyty z naturą *Radagast* to czarodziej *Bury*, zaś *Alatar* i *Pallando*, których los w Śródziemiu stał się nieznany – byli czarodziejami *błękitnymi*[106]. Zazwyczaj nazwa barwy białej kojarzona jest z Dobrem, natomiast czarnej ze Złem, choć – o czym była mowa – w przypadku tej drugiej wartościowanie już nie jest tak oczywiste, ponieważ niektórzy bohaterowie z przypisanym im kolorem czarnym nie są postaciami negatywnymi lub uosabiającymi zło (por. *Buhaj* z utworów Pawła Majki). Literackie onimy zawierające nazwy barw to na przykład: *Biali Jeźdźcy*, *Białe Państwo*, *Biały Kamień Shiroo*, *Czarne Góry Shiroo*, *Czarna Rzeka*, cały w czerni i w diamentach *Trędowaty Władca Nocy* (ZM), *Książę Ciemności* (tu *ciemność* jako synonim Zła i barwy czarnej; RB), magowie *Weland z Czerni*, *Kastor z Czerni*, *Gedeon z Bieli*, *Hitomi z Szarości* (P), *Wielobarwny Rycerz na Wielobarwnym Koniu* (PR).

W dwóch opowiadaniach Jacka Piekary z cyklu *Zaklęte miasto* występują ponadto liczby, np. w tytule jednego z nich: *Miasto Dwunastu Wież*. To cudowne miasto zostało wzniesione przez dwunastu astrologów, którzy pragnęli zawrzeć w nim harmonię na wzór i podobieństwo kosmicznej harmonii. *Dwanaście Wież* odpowiada tu liczbie znaków Zodiaku, a jednocześnie zbudowano te wieże na chwałę budowniczych: „W tym mieście wszystko ma swój sens, każdy dom, każdy kamień położony jest w miejscu tak, a nie inaczej określonym przez gwiazdy" (ZM). W opowiadaniu *Powrót Białych Jeźdźców* autor z kolei podaje inne cyfry: *Cztery Wieże*, a w nich po *siedmiu* magów imperium, następnie *Trzy Wieże* i *czterech Białych Jeźdźców* (ZM). Wymienione tu liczby (3, 4, 7, 12) coś symbolizują: *trzy* – m.in. 'bóstwo, świętość, doskonałość, naturę, czas, światy, myśl' itd. (SSym, s. 433), *cztery* – jest symbolem 'Wszechświata materialnego', 'równowagi, logiki, rozumu, stałości, sprawiedliwości, tolerancji' itp. (SSym, s. 61), *siedem* – symbol 'kosmosu, stworzenia, przestrzeni, boskości, stałości, bezpieczeństwa, zdrowia, inteligencji', „jest liczbą świętą od czasów pradawnych" (SSym, s. 376), *dwanaście* symbolizuje 'porządek kosmiczny, Słońce, Księżyc, czas, harmonię, łaskę, dziewictwo, pokój, piękno, cierpliwość', jest też symbolem 'spełnienia' (SSym, s. 77). Do wielu symboli tu wymienionych odwołuje się Jacek Piekara we wspomnianych opowiadaniach, który najwyraźniej lubi operować trudnymi w odbiorze symbo-

---

106 Zob. http://pl.lotr.wikia.com/wiki/Istari (dostęp: 25 sierpnia 2015).

licznymi obrazami, skoro umieszcza je także w powieści pt. *Rycerz Kielichów* (jest to jedna z kart Tarota).

Wybrane opowieści nie są jedyną odmianą literatury fantastycznej, w której dostrzegamy różne znaki i symbole. Ks. Eligiusz Piotrowski, przedstawiając teologiczne refleksje w fantasy, wziął pod uwagę jeden z „najwybitniejszych pomysłów sfilmowanej fantastyki", jakim jest *Matrix* braci Wachowskich. W jego artykule występuje ciekawy fragment o nazwach własnych: „Nieprzypadkowy bez wątpienia jest wybór (bądź też dobór) imion bohaterów. Oprócz Neo pojawia się Trójca, Haman, Serafin; miejsca: Zion (Syjon); statki: Logos, Nabuchodonozor, Gnoza. Pojawiają się także imiona i nazwy, które wiążą się z przestrzenią starożytnego mitu. Oprócz […] Morfeusza, mamy Niobe, Persefonę, Ikara. Oczywiście, zakres analogii jest różny, od – tylko – nawiązania do imion, aż po stojące za imionami i nazwami treści" (Piotrowski 2009, s. 34). Jeśli teolog dzięki takim przejawom kultury popularnej, jak teksty literackie i filmy w konwencji fantasy, próbuje otrzymać zadowalające odpowiedzi na pytania o „sposób pojmowania Boga, Jezusa Chrystusa, zbawienia, człowieka i świata" (*ibidem*, s. 40) – to najwyraźniej z tym typem literatury nie jest najgorzej i jest ona w stanie wyjaśniać rozmaite dylematy współczesnego materialnego świata.

III

▪ FORMA I FUNKCJA NAZW WŁASNYCH W GRACH KOMPUTEROWYCH ▪

Przestrzeń fantasy, bardzo ekspansywna, wciąż poszerzająca się, osiągnąwszy spory rozmiar, nie zmieściła się w tekstach literackich, przeszła do nowych mediów, do prasy, telewizji i do sieci. Konwencje gatunkowe funkcjonują więc również w multimediach, ze szczególnym uwzględnieniem przestrzeni wirtualnych, zrodzonych dzięki technologii komputerowej. Wielu badaczy dostrzegło tzw. „przestrzeń powiększoną", a zainteresowanie wirtualnością – jak pisze Lev Manovich – pojawiło się zwłaszcza w latach 90. XX wieku: „Wizje ucieczki w przestrzeń wirtualną i pozostawienie za sobą – jako bezużytecznej – przestrzeni fizycznej czy wyobrażenie cyberprzestrzeni jako wirtualnego świata istniejącego równolegle do naszego zdominowały tę dekadę. […] przeglądarka WWW w trybie graficznym uczyniła cyberprzestrzeń codzienną rzeczywistością, dostępną milionom użytkowników" (Manovich 2010, s. 597–598). Świat wirtualny, którym się zajmiemy, ma wiele ciekawych nazw, określających go jako „przestrzeń", np. *przestrzeń informacyjna* (w związku z szeroko pojętą interakcją człowieka z komputerem – Składanek 2005, s. 525), *przestrzeń hybrydowa*, *nawigowalna*, *„powszechna"*, *„bezszwowa"*, *„przenikająca"*, *wzbogacona*, *augmentowana* (twórcą dwóch ostatnich określeń jest L. Manovich; zob. Nacher 2012, s. 115–116), *przestrzeń znarratywizowana* (Pitrus 2012, s. 19), *przestrzeń medialna*, *otwarcia*, *przekroczenia* (jednak w ramach *przestrzeni teleuczestnictwa*, z podkreśleniem „telewizyjna", a nie „internetowa", choć parametry opisujące tę przestrzeń często nadają się także do opisu świata wirtualnego – Kisielewska 2005, s. 539–540) i wreszcie określenie chyba nie tak wyszukane, jak powyższe, ale oddające istotę rzeczy: „nowa przestrzeń dla fantastyki i religijności" (fragment tytułu pracy, zob. Draguła 2009, s. 43). We wcześniejszych pracach, np. w artykule Marcina Mazurka, pojawia się jeszcze *przestrzeń terminalna*[107], w której działający

[107] Marcin Mazurek za Scottem Bukatmanem określa tę przestrzeń jako „miejsce symbolicznego sprzężenia tego, co ludzkie z tym, co elektroniczne" (Mazurek 2004, s. 295–296).

użytkownicy Internetu (w tym gracze oraz członkowie innych sieciowych społeczeństw) mają swoją kondycję, określaną jako kondycję techno-społeczną w przestrzeni generowanej komputerowo (Mazurek 2004, s. 295). W takiej przestrzeni występuje popularna forma rozrywki, jakimi są gry cRPG (*computer Role Playing Game*). Sieć internetowa jawi się zatem jako inny świat, bardzo atrakcyjny, ale w pewnych wypadkach także niebezpieczny, bo uzależniający.

Gry komputerowe, uruchamiane nie tylko w komputerach osobistych, ale też w różnych innych mobilnych urządzeniach, są w obecnej dobie niezwykle popularną formą rozrywki. Znany badacz gier fabularnych, Jerzy Z. Szeja, nazwą „gry komputerowe" obejmuje wszystkie ludyczne programy informatyczne, które umożliwiają graczowi wizualizację interakcji, wpływ na prezentowane w środowisku graficznym elementy interaktywne (Szeja 2004, s. 110 i 114). Ta popularność gier narracyjnych skłania do zastanowienia się nad rodzajami gier towarzyskich, przestrzenią wirtualną, funkcją ludyczną interaktywnej rozrywki, a także czym jest interaktywność danego medium, Sztuczna Inteligencja, jakie są typy światów w RPG itp. Internet jest nowym medium masowym i przekaźnikiem w komunikacji, przestrzenią, w której dochodzi do interakcji. Dzięki przekazowi multimedialnemu i interaktywnemu (Skowronek, Rutkowski 2004, s. 77) odbiorca nie tylko przyswaja tekst w procesie percepcji, ale też pokazuje swą aktywność odbiorczą, w pewien sposób tworzy strukturę danego dzieła, które „powstaje w procesie odbioru–interakcji i trwa tak długo, jak długo rozwija się interakcja" (Kluszczyński 2001, s. 87). Gry mają charakter ludyczny, w społeczeństwach konsumpcyjnych są potrzebną formą zabawy, zwłaszcza ze względu na osobiste zaangażowanie graczy w tworzenie historii wymyślonej krainy oraz na ich wpływ na wydarzenia zamieszczane w sesjach gier. Błażej Augustynek o właściwościach nowych mediów (do których zaliczają się gry) pisze, że umożliwiły one „niespotykane wcześniej połączenie wszystkich dotychczasowych nośników kultury, które twórcy gier mogą wykorzystać do uzyskania swego rodzaju polifonii multimedialnej" (Augustynek 2012, s. 1). Ten rodzaj zaangażowania zmysłów ludzkich jest bardziej interesujący dla potencjalnych graczy niż choćby odbiór informacji z ekranu telewizora.

Interaktywności takiej doświadczają użytkownicy sieci, gdy na przykład jeden z graczy wchodzi w kontakt już nie tylko z komputerem, ale z drugim graczem – i swoim tekstem odpowiada na tekst pochodzący od tamtego gracza. Mówiąc o sposobach komunikowania się osób grających, dobrze jest posłużyć się definicją systemu interaktywnego Erkkiego Huhtamo, którą przytacza w swej pracy na temat interaktywności Katarzyna Prajzner: „w systemie interaktywnym rola człowieka nie ogranicza się jedynie do kontrolowania i okazjonalnej interwencji. System interaktywny raczej żąda od użytkownika szybkich i wielokrotnych działań", ponadto

nie polega on na czekaniu, ale na ciągłej re-akcji (Prajzner 2005, s. 561). W definiowaniu tego pojęcia nie może zabraknąć semiotycznej koncepcji odbioru mediów, „która podkreśla fakt, że znaczenie komunikatu jest ustanawiane przez odbiorcę w procesie negocjacji treści przekazu odbywającej się w określonym społeczno-kulturowym kontekście" (Bomba 2014, s. 76). W grach bowiem nie chodzi wyłącznie o przekaz (jako koncepcję komunikacji), lecz o interakcję i negocjacje znaczeń. Autor obszernej pracy o grach komputerowych przekazuje inne ciekawe spostrzeżenia na temat interaktywności: nowe media upodmiotowiły odbiorcę w procesie komunikacyjnym, w grach widoczne są zatem zmiany tradycyjnych ról komunikacyjnych, pozwalających uczestnikowi naprzemiennie być nadawcą i odbiorcą komunikatów. „Dlatego też użytkownicy gier komputerowych nie tylko dokonują interakcji na poziomie intelektualnym, ale bezpośrednio zmieniają rzeczywistość ekranową i komunikują się ze sobą. Wynika to z tego, że funkcjonują oni w świecie mediów, który nie tylko przeznaczony jest do oglądania i kontemplowania, ale również, a nawet przede wszystkim do manipulowania i zmieniania treści" (*ibidem*, s. 77). Gry, o których tutaj mowa, są grami przez interfejs tekstowy. Interfejs z kolei – pojęcie kluczowe w rozważaniach o interaktywności – to sposób, „w jaki odbywa się interakcja między ludźmi a komputerami" lub „metody współdziałania człowieka i komputera" (definicja Brendy Laurel za: Prajzner 2005, s. 565). Interfejs gry jako komunikacja człowieka z komputerem – oprócz komunikacji jako rozmów graczy – wpisuje się w szeroką koncepcję interakcji, która umożliwia wspomniane już zmienianie ról nadawczo-odbiorczych (zob. Bomba 2014, s. 77). Swoista nobilitacja odbiorcy gry sieciowej znajduje ujście między innymi w jego twórczości, gdyż stając się graczem, wypełnia on takie obowiązki, jak stworzenie postaci (jest autorem karty postaci), w którą będzie się wcielał w grze, dalej opisu, charakterystyki, wybór rasy oraz nazwy własnej. Gracz jest także autorem różnych wypowiedzi, np. opowiadań czy tekstów do sesji.

O trudności w odpowiedzi na pytanie, czym jest narracyjna gra fabularna, w swej monografii pisał Jerzy Zygmunt Szeja (2004). Wskazał on i opisał kilka elementów tej formy współczesnej rozrywki, która posiada mistrza gry oraz graczy prowadzących swoich bohaterów. Świat gry jest opisywany przez wybrany system gry fabularnej, a także przez podstawowy podręcznik, dopełniany różnymi dodatkami (np. w postaci opublikowanej w periodykach). Z ogólnej wiedzy na temat gier warto podkreślić te słowa: „Wielu mistrzów gry konstruuje własne systemy, prezentujące ich światy. Niektóre z tych systemów autorskich są z czasem wydawane, ale dobry system to zazwyczaj praca wielu autorów i zaangażowanych testerów" (Szeja 2004, s. 6). Z tradycyjnych RPG wywodzą się komputerowe gry fabularne, zapisywane jako cRPG[108],

[108] W sprawie zapisu *cRPG* lub *RPG* (bez początkowego *c*) zob. Szeja 2012, s. 29.

z których z kolei powstały gry MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), internetowe wieloosobowe gry fabularne online, będące podgrupą gier MUD (*Multi-User Dungeon*), rozgrywanych przy pomocy interfejsu tekstowego. Gry te są niezwykle popularne na całym świecie, zwłaszcza że dają możliwość uczestniczenia w nich w tym samym czasie dużej liczbie graczy. MMORPG jest oparta na grze fabularnej, w której gracze kontrolują, prowadzą swoje postacie po wymyślonym świecie, bohaterowie z kolei mają określone zadania do wypełnienia, gra oferuje ponadto ekonomię opartą na handlu oraz system gildii lub klanów, do których dołączają bohaterowie. Dzięki systemom rozwijania postaci gracze zdobywają punkty doświadczenia[109]. Niektórzy badacze tego typu form rozrywki wymieniają dalsze różnice między „zwykłymi" grami komputerowymi i MMORPG: cRPG (jak np. *Bitwa o Śródziemie 2*) „mają zwykle zamknięty scenariusz, co oznacza, że uczestnicy gry mogą wybierać jedną z opcji wcześniej ustalonej przez twórców. W przypadku MMORPG nie istnieje ani jedno rozwiązanie (cecha wspólna z grami komputerowymi), ani ograniczenie gracza scenariuszem narzuconym odgórnie. W grach typu MMORPG to właśnie uczestnik sam współtworzy scenariusz gry i kieruje własnymi działaniami" (Matusiak 2013, s. 103). W cytowanej tu pracy występują ponadto trzy rodzaje „wolności" świata wirtualnego: wolność gry, wolność tworzenia i konstrukcji wirtualnej przestrzeni, a także wolność wspólnego tworzenia świata wirtualnego (*ibidem*, s. 104). Tak wielkie natężenie owej „wolności", a co za tym idzie możliwość współtworzenia świata równoległego, wprowadzania różnych zmian w jego obrębie, bycie twórcą, kreatorem, immersja (zanurzenie się w świecie gry) – dają poczucie spełnienia graczowi, który odnosi sukcesy w takiej zabawie w stwarzanie nowej krainy.

Zjawisko ogromnej popularności różnych typów gier komputerowych związane jest między innymi z formą zaistnienia osoby gracza w świecie wirtualnym. Takim przedstawicielem grającego jest jego awatar, przez Martę Tymińską nazwany „cyfrową inkarnacją" użytkownika Internetu. Awatarem może być pseudonim netowy, zdjęcie, wizerunek lub inna ikona, ale też postać o nieprzezroczystej formie, indywidualnym charakterze, wyglądzie, tożsamości, określonej profesji itp. (zob. Tymińska 2012, s. 89–91). Badacze gier dzielą poza tym awatary na otwarte i zamknięte. Te ostatnie posiadają swoje cechy niejako z góry ustalone, są to postacie ukształtowane, natomiast gracze im tylko towarzyszą w rozgrywce, podejmując decyzje i wykonując za nie zadania. Autorka pracy o awatarach jako przykłady takich bohaterów podaje Larę Croft z *Tomb Raider*, Mario z serii gier *Mario Bros* i komandora Sheparda z *Mass Effect*, nazywając ich „samo-

[109] Por. cechy MMORPG na stronie WWW: http://pl.wikipedia.org/wiki/MMORPG (dostęp: 16 sierpnia 2015).

dzielnymi ikonami popkultury” (*ibidem*). Dla naszych badań ciekawsze są awatary otwarte, ponieważ postaci te w narracyjnych grach tworzą sami gracze, wybierając jedną z możliwych ras w danym świecie gry i odpowiednio nazywając prowadzonego bohatera.

W tym narracyjnie wyrażonym świecie gry w przestrzeni wirtualnej są jeszcze inne podobieństwa do RPG, np. mistrz gry (MG), który zna scenariusz gry i świat w niej stworzony, jest narratorem, sędzią, reżyserem, osobą tworzącą dla graczy rozmaite przygody, kontrolującą wydarzenia i postacie niezależne, do jego zadań należy także orzekanie o skutkach działań postaci prowadzonych przez graczy. Od mistrza gry wiele zależy, np. przedstawienie graczom świata w formie tekstów narracyjnych. Internetowa definicja omawianego hasła przywołuje ciekawe określenia tej ważnej osoby, która w różnych systemach jest rozmaicie nazywana. W *Wiedźminie: Grze Wyobraźni* otrzymujemy następujące wyjaśnienie omawianej tu funkcji: „Bajarz – nazywany w innych systemach mistrzem gry – to osoba prowadząca rozgrywkę. Scenarzysta, reżyser i opowiadacz, człowiek będący oczami i uszami graczy. To on opisuje świat, który widzą bohaterowie. On też odpowiada na pytania dotyczące wszelkich konsekwencji ich poczynań. Jest jakby książką, w której pojawiają się obrazy, głosy, postacie spotykane przez bohaterów. Przez moment musi odgrywać wszystkie osoby i zwierzęta”[110]. Mistrzowie gry nadzorują więc poczynania innych graczy i opowiadają stwarzaną rzeczywistość.

Gry przez interfejs tekstowy posiadają swój scenariusz, inaczej świat gry, który łącznie z definicjami postaci twórca tego świata umieszcza na serwerze dostępnym dla wielu graczy w jednym czasie. Nas zainteresują gry utrzymane w konwencji fantasy, zgodnie z tematem pracy, choć należy dodać, że konwencji tego typu form rozrywki jest więcej (np. *science fiction*, *cyberpunk*, horror), podobnie jak gatunków literatury popularnej. Przypomnijmy więc, że chodzi o przestrzeń najczęściej umieszczaną w quasi-średniowiecznej scenerii oraz takie charakterystyczne komponenty gatunkowe, jak wszechobecna magia, walka Dobra ze Złem, bohaterowie należący do różnych ras (gdyż ludzie to tylko jedna z nich) i występowanie rozmaitych motywów, przede wszystkim magii i miecza oraz *quest*. Akcja gry *Wiedźmin: Gra Wyobraźni* dzieje się na przykład w stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego świecie fantasy, znanym z jego sagi wiedźmińskiej. Gracz natomiast może wcielić się w dowolną postać wybraną z zasobu ras występujących w stworzonej przestrzeni gry: może być wiedźminem, człowiekiem, elfem, krasnoludem, niziołkiem czy gnomem. Teksty gier komputerowych z tym pseudośredniowiecznym światem przypominają składniki przestrzeni literackiej, choć ich realizacja i umiejscowienie we fragmentach fabuły gry wyglądają nieco inaczej niż w utworze

110 http://pl.wikipedia.org/wiki/Mistrz_gry (dostęp: 16 sierpnia 2015).

literackim ze względu na odmienną formę komunikacji i przekazywania informacji w sieci oraz zróżnicowaną sytuację nadawczo-odbiorczą w grze, inną niż w tradycyjnej powieści. Po wybraniu gatunku twórca gry rozpisuje ją, wybierając silnik, tworzy fabułę, klasy postaci, rasy bohaterów, historię i geografię wymyślonego świata, mapę krainy itp. Do gracza należy – o czym już była mowa – stworzenie karty postaci. Kreowanie fikcyjnej postaci awatara jest nieraz procesem długotrwałym, wymagającym od gracza wyobraźni w dobieraniu cech charakteru dla bohatera, jego wyglądu, w przedstawianiu jego historii, zainteresowań, poglądów, możliwości przystąpienia do określonych grup społecznych lub klanów itp. Niezwykle istotnym elementem tej kreacji jest wspomniany dobór imienia, ponieważ gracz zazwyczaj pragnie, by było ono oryginalne, niepowtarzalne, śmieszne, straszne albo fantazyjne: „Raz wybrane imię będzie już zawsze towarzyszyło konkretnemu awatarowi, który w przeciwieństwie do własnego imienia, może często zmieniać swój wygląd. Wielu uczestnikom gier komputerowych zależy na przyjmowaniu oryginalnych nazw, dzięki którym mogą wyróżniać się w grze" (Matusiak 2013, s. 261).

Onomastyka, mieszcząca się na pograniczu językoznawstwa i literaturoznawstwa, bada więc również takie nowatorskie zjawiska kulturowe, jak nazwy własne w tekstach gier komputerowych. W badaniach tych przyjmuje się pewne nowe orientacje badawcze, gdyż komunikacja w sieci przebiega inaczej niż w znanym sposobie komunikowania się autora dzieła z odbiorcą, czytelnikiem utworu literackiego. Jeśli jednak znajdujemy w Internecie typowe teksty fabularne (jak np. historia świata gry lub sesja w cRPG), możemy je interpretować jak fragmenty fabuły utworu literackiego, przyjmując jednak w analizach tych tekstów nowe ujęcia metodologiczne, „kierujące uwagę interpretatorów na język jako działanie komunikacyjne i na tekst jako podstawową jednostkę języka oraz na język jako działanie poznawcze" (Mrózek 2007, s. 21). Przestrzeń cyfrowa wymaga bowiem innego sposobu odkrywania tekstów w sieci aniżeli tylko przez podejście analityczno-interpretacyjne, innego spojrzenia na problemy językowe. Grę komputerową można potraktować jak „wielotekst" nielinearny, czyli jak hipertekst (zob. Bartmiński, Niebrzegowska-Bartmińska 2009, s. 63) złożony z różnych tekstów, które otwieramy, klikając w odpowiednie miejsce. Poszczególne teksty z kolei dotyczą najprzeróżniejszych tematów, kategorii, na które podzielono cały świat przedstawiony gry, np. główna strona *Kronik Fallathanu* (a właściwie *KF WIKI*) zawiera długi „spis rzeczy" przedstawionych w tekstach, które należy otworzyć i przeczytać, by zdobyć wiedzę na temat Krainy (znajdziemy tu opis świata, religii, nauki, informacje na temat starych i istniejących ras, magii i szkół magii, fauny i flory, tajników alchemii, systemu fabularnego, mechaniki i wreszcie na temat politycznego podziału Fallathanu[111]).

[111] Zob. http://www.kf2.pl/wiki/strona-informacyjna (dostęp: 16 czerwca 2015).

Na stronie głównej (informacyjnej) *Kronik Fallathanu WIKI* możemy więc przeczytać rozmaite „fragmenty historii", np. wchodząc do Systemu fabularnego > Podstaw systemu, znajdujemy tekst: „W tym rozdziale gracz pozna podstawowe pojęcia związane z rozgrywką w Systemie Fabularnym, które pojawiać się będą również w dalszych częściach podręcznika, a także w czasie sesji w grze. […] Wszystko to ma na celu oddać jak najlepiej dostępne drogi rozwoju postaci i ucieleśnić je w rozgrywce. Kompendium i instrukcja obsługi zarazem"[112]. Na stronie głównej zatem, ale też na *Forum gry* lub w *Wikipedii*, przyszły gracz odczytuje najważniejsze informacje na temat gry i – przede wszystkim – jej „klimatu", czyli, można powiedzieć, konwencji gatunkowej odzwierciedlonej w świecie gry. Jako przykład zacytujmy jeszcze krótki tekst o grze *Avathar – Legenda Zielonego Smoka*: „najstarszy polski darmowy serwer internetowej, tekstowej gry MMORPG z gatunku cRPG zatytułowanej Legend Of The Green Dragon. Animatorem i administratorem projektu Avathar jest Dark Archon. W Avatharze gracz wciela się w postać prostego wieśniaka, który postawiony przed perspektywą uratowania tytułowej krainy ma za zadanie pokonać legendarnego stwora, a z czasem stać się także znaczącą osobistością Avatharu". Użytkownik Internetu, gracz lub gość mogą jeszcze przeczytać o kupowaniu punktów referencyjnych na Allegro, dzięki którym uzyskuje się zmianę koloru przezwiska, imienia pupila lub wierzchowca, nazwy broni czy zbroi. Te istotne informacje kończą słowa: „Kod Avatharu jest stale aktualizowany, a rozgrywka poszerzana o nowe lokacje i potwory"[113]. Zarówno wymienione tu działania, jak i traktowanie gry komputerowej jako dzieła otwartego (por. Matusiak 2013, s. 234–235) sprzyjają rozwijaniu twórczości gracza, jego ingerencję w rozwijanie fabuły tekstów gry oraz wpływ na jej strukturę.

Przestrzeń komputerowych gier fantasy jest określana przez nazwy własne, podobnie jak przestrzeń literacka. Teksty oraz wszelkie elementy ikoniczne cRPG zachęcają użytkowników sieci i potencjalnych graczy do wczytywania się w różne poziomy istnienia wirtualnej krainy. Nazwy własne gry fantasy przeważnie podkreślają egzomimetyczność tej przestrzeni, stylistycznie z nią korespondują i odpowiednio tworzą jej klimat. Często jest tak, że w obrębie jednej gry pojawiają się nazwy o przejrzystej formie i semantyce (podobne deskrypcjom jednostkowym) oraz zupełnie obce, sztuczne, niekiedy złożone z przypadkowo dobranych sylab. Dla niektórych autorów tych nazw brzmienie form onimicznych jest najważniejszą cechą świadczącą o odmienności opisywanej przestrzeni, a im bardziej nazwa odbiega od systemu gramatycznego polszczyzny, tym więcej „mówi" o obcości opisywanego świata.

---

112 http://kf2dev.kf2.pl/wiki/artykul/450#leftMenu (dostęp: 16 czerwca 2015).

113 http://pl.wikipedia.org/wiki/Avathar_-_Legenda_Zielonego_Smoka (dostęp: 16 czerwca 2015).

Zasady tworzenia obcobrzmiących mian bohaterów prowadzonych przez graczy, nazw geograficznych oraz propriów z różnych innych klas nazw nie są zbyt skomplikowane: gracz może mieć własny pomysł i wymyślić swą nazwę (posiłkując się przy tym tak zwanym generatorem nazw), ale może też przejąć ją z zasobu onimów już istniejących, przedłużając tym samym żywotność niektórych nazw własnych (także w procesie transonimizacji), pełniących wówczas w tekście funkcję intertekstualną. Wróćmy na chwilę do etapu tworzenia postaci, ponieważ w tej części twórczości gracza pojawia się nazwa własna jego bohatera oraz inne formy onimiczne związane z postacią, np. nazwa miejsca pochodzenia lub przebywania, imiona członków rodziny itp. Wśród wypowiedzi ankietowych[114] pojawiły się ciekawe motywacje wyboru nazw własnych postaci lub miejsc, przedstawione przez osoby zainteresowane grami. Dla twórców postaci i ich nazw najważniejsze było brzmienie onimu, które miało potwierdzić klimat gry bliski scenerii fantasy, np.: *Arya Khal* (księżniczka królestwa *Jerset*, rasa: warg – zmiennokształtny, miejsce zamieszkania: Północ, zawód: strażniczka czarnego zamku; w opisie bohaterki znajdują się ponadto cechy charakterystyczne, zalety, wady i umiejętności), córka władcy Północy *Brana Khala* – autorka nazwy podaje, że przy jej wyborze inspirowała się książkami fantastycznymi. Interesującą genezę i motywację posiada imię *Adeusz*, które określa człowieka, druida; antroponim powstał z połączenia imienia *Adrian* i przyrostka *-usz* (z łac. *-us*) – twórca nazwy swojego bohatera pragnął, by kojarzyła się ona z nazwami używanymi dawniej, w czasach średniowiecznych, ale też by nawiązywała do kultury szlacheckiej. *Adeusz* ma siostrę *Lissanę*, pochodzi z *Lorandii*, w *Valleranie* jego ojciec był lordem z rodu *Tadalarów*, a jego kompanem w trakcie podróży jest wilk *Venril*. Autor tych brzmieniowo ciekawych nazw wyjaśnia, że oba choronimy (*Lorandia* i *Valleran*) są zbitkami słów, które jako nowe formy miały być „stylizowane na język fantastyczny". Gracz podkreśla, że tworząc takie nazwy własne, inspirował się światem gier komputerowych (*League of Legend*, *Dragon Age*, *Wiedźmin*). Bohaterka innej osoby grającej, *Aranea Ilphukiir* (czyli *Zielony Klejnot*) to kobieta-elf, bard – druga nazwa z tej dwuimiennej formy, odpowiadająca nazwisku, pochodzi z nazw rodów elfickich (ze świata *Dungeons & Dragons*); autorka onimu podkreśla, że na potrzeby gry sama wymyśla nazwy. Dodajmy, że kryterium fonetyczne jest decydującym czynnikiem kreacyjnym onimu, dla tej osoby bowiem nazwy powinny brzmieć „dźwięcznie" i „lekko". Autorka kolejnego świata o nazwie *Kraina Zapomnienia* wyjaśnia, iż niektóre wymyślone przez nią onimy, jak np. *Mae govannen* i *Haven*, mają swe źródło w internetowym słowniku elfickim, zaś inne formy pochodzą

[114] Ankieta była przeprowadzona wśród studentów biorących udział w zajęciach dotyczących tekstów w grach komputerowych.

z internetowego generatora imion i nazw elfickich. Jest to magiczny świat, kraina elfów przyjaźnie do siebie nastawionych, pozdrawiających się słowami „Mae govannen!", czyli „Miłego dnia!" (tłumaczenie z „języka elfickiego"). W krainie tej spodziewamy się zatem elfickich nazw: *plac Heren* (czyli 'szczęście'), *Meryale Gul* (inaczej „Święto Magii"), *El Nolwe* („Gwiazda Mądrości"), *Golradir Singollo* (nazwa upadłego elfa). Wskazywana już wcześniej specyficzna „dźwięczność" tych form mówi o kraju zamieszkanym przez elfów. Mając do dyspozycji „słowniki elfickie" oraz generatory nazw własnych występujące w sieci, stworzenie tak „pięknych" brzmieniowo form nie powinno być problemem. Są nawet strony z programami „tłumaczącymi" autentyczne imiona i nazwiska na formy elfickie czy hobbickie[115] – np. *Izabela Domaciuk-Czarny* w języku elfów to *Aredhel Vanimedlë*, gdzie *Aredhel* to odpowiednik *Izabeli*, jednak wyraz *Vanimedlë* nie odpowiada dwóm nazwiskom, które „tłumaczone" oddzielnie wyglądają zupełnie inaczej: *Domaciuk – Ciryatan*, zaś *Czarny – Aldaríon*. Elficki język widocznie nie przewiduje nazwisk podwójnych typu *Ciryatan-Aldaríon*. Całkiem odmiennie natomiast brzmią moje imię i nazwiska w języku hobbitów: *Belladonna Millstone of Bywater*. Tego typu programy podające odpowiedniki autentycznych nazw własnych w formach sztucznych języków są świetną formą rozrywki (o czym możemy przeczytać na forach), wspomagającą współtworzenie – przez wielu zainteresowanych konwencją fantasy użytkowników Internetu – wirtualnego świata gier komputerowych utrzymanych w tym klimacie.

Nazwy własne występujące w naszym badaniu ankietowym nie nawiązują do form rodzimych, chyba że są deskrypcjami złożonymi z wyrazów pospolitych, strukturami znaczącymi typu: *Kraina Zapomnienia*, *Żelazne Imperium*, *zachodnie Rubieże*, *Zamek z Białego Kamienia*, *Cesarstwo*, *Trzy Królestwa*, *Las*, *Mroczny Las*, *Czarny Zamek*. Zdecydowana większość onimów to jednak formy obcobrzmiące wskazujące fantastyczny status opisywanej krainy i wszystkich jej obiektów, np. choronimy: *Norkadia* (powstała z połączenia form *Norwegia* i *arkadia*), *Claonadh*, toponimy: *Aramzahl* (nazwa inspirowana *Hobbitem* J.R.R. Tolkiena), *Moren*, nazwy postaci: *Larer*, *Wanalt*, *Toros*, *Oggo* (r.m.), *Asay*, *Dalla*, *Raissa* (r.ż.), nazwa rodu *Tuliach*, mitonim *Tezc*, chrematonim *Noldogal* (nazwa naczelnej rady państwa). Onimy te powstawały na zasadach wcześniej wymienionych: niektóre z nich inspirowane są literaturą fantasy (np. *Insegard* przypomina *Isengard*, nazwę siedziby czarodzieja Sarumana z *Władcy Pierścieni*), inne przypominają formy onimiczne z różnych gier komputerowych (np. *Raissa* – z gry *Diablo II*), część z nich natomiast została wygenerowana (np. *Claonadh*, *Tezc*). Twórcy nazw podczas aktu

[115] Zob. http://chriswetherell.com/elf/ oraz http://chriswetherell.com/hobbit/ (dostęp: 16 sierpnia 2015).

nominacyjnego niejednokrotnie korzystają z różnych tekstów, nie tylko zaliczanych do konwencji literackiej. Jedna z graczek, zainspirowana angelologią i demonologią w tekstach hebrajskich, wybiera takie nazwy, jak *Lilith*, *Azazella* (por. *Azazel* 'w mitologii hebrajskiej i muzułmańskiej upadły anioł'), *Ariel*. Krwawe Elfy o takich nazwach żyją w krainie, której nazwa oddana jest w języku angielskim: *Silvermoon*, ponieważ „srebrzysty księżyc", synonim nocy, oznacza najważniejszy czas dla przedstawicieli tej rasy.

Mając na uwadze ogromną popularność gier MMORPG, dokonajmy krótkiego przeglądu nazw własnych postaci ze wspomnianej już gry tego typu, jaką są *Kroniki Fallathanu*. Warto przy tej okazji wymienić dwie główne funkcje MMORPG dostrzeżone przez badaczy zajmujących się tematyką cRPG – chodzi o funkcję ludyczną oraz funkcję „budowania pewnej społeczności" (ale nie wszystkie gry pełnią funkcję społecznościową). Inne typy gier nie tworzą społeczności wirtualnej (sieciowej), czyli wspólnoty uczestników MMORPG, znajdującej „odzwierciedlenie również w rzeczywistości" (Matusiak 2013, s. 229). O funkcji takiej można mówić, ponieważ w konkretną grę zazwyczaj zaangażowanych jest wielu graczy w jednym czasie: „Mimo że gra «toczy» się niejednokrotnie na jednym serwerze, możliwy jest dostęp do gry z wielu komputerów. MMORPG zatem to gry przeznaczone dla nieokreślonej i nieograniczonej liczby uczestników" (*ibidem*, s. 230). Relacje między nimi są następujące: uczestnik gry–podmiot prowadzący grę oraz komunikacja między uczestnikami gry, wpływająca „na powstanie wspólnego dla uczestników środowiska–świata nazywanego społecznością (ang. *universe*)" (*ibidem*). Wspólnota taka może mieć znaczenie przy wyborze nazw własnych zamieszczanych w różnych tekstach gry, twórca gry oczekuje bowiem od twórców postaci, by posiadały one nazwy odpowiadające klimatowi gry. Z kolei bohaterowie graczy także wchodzą niejednokrotnie w pewne relacje, komunikują się, razem podróżują lub przeżywają rozmaite przygody, występują obok siebie w sesjach, są członkami grupy, klanu, rodu itp. Funkcja społecznościowa gry poniekąd więc wpływa na to, że w jednej sesji w *Kronikach Fallathanu* magowie *Larom* i *Valerius* występują obok *Nathiss*, a nie *Natalki*, natomiast w innym tekście czytamy o znajomości *Deriona Elberethi* z *Minersi*, a nie z *Marysią*. Struktura, forma i brzmienie nazw własnych postaci muszą sobie odpowiadać.

Z ankiety przeprowadzonej w środowisku graczy *Kronik Fallathanu*[116] wynika, że twórcy postaci przy wyborze ich imion inspirowali się różnymi tekstami, a także literackimi oraz autentycznymi onimami. Niektórzy – wyzyskując znaną

[116] Ankietę taką przeprowadziła Patrycja Herbut, autorka pracy dyplomowej pt. *Nazwy własne w grze MMORPG „Kroniki Fallathanu BETA 2"*, napisanej w 2013 r. (w Instytucie Filologii Polskiej UMCS w Lublinie). Podane w tym miejscu pracy motywacje nazw własnych postaci tworzonych przez graczy pochodzą z tej ankiety.

metodę tłumaczenia imion na inny język – podają odpowiednik nazwy postaci w jakimś sztucznym, wymyślonym języku, np. *Elros* to inaczej *Adam* „po elficku", imię *Uialdae* także pochodzi ze słownika elficko-polskiego (*Uialdae* to zestawienie dwóch form: *uial* ‘półmrok' i *dae* ‘cień'). Geneza nazw własnych – podobnie jak w odpowiedziach we wcześniej przedstawionej ankiecie – jest rozmaita: są tu na przykład *nomina propria* nawiązujące do mitonimów i teonimów, np. *Artemis* ‘w mitologii greckiej bogini łowów i przyrody', *Sigyn* – w mitologii nordyckiej żona Lokiego, boga ognia i śmierci, *Ahrimaar* pochodzi od *Ahriman* (lub *Aryman*), imienia perskiego boga ciemności, demonów i otchłani, *Lassair* – imię utworzone od celtyckiego imienia *Lasair* ‘bogini żniw' (czczona m.in. w Ulsterze w Irlandii), z kolei *Angelus Azrael* nawiązuje do tekstów mówiących o aniołach – por. łac. *angelus* ‘anioł' i *Azrael* ‘anioł śmierci w islamie'. Inne nazwy własne odwołują się do literatury, np. *Gommar* to imię „pożyczone" z listy nazw z powieści Jarosława Grzędowicza *Pan Lodowego Ogrodu*, *Escalus* pochodzi z *Romea i Julii* Williama Szekspira, *Turrin* i *Loroth* to imiona przejęte z prozy J.R.R. Tolkiena, zaś *Igrianna*, imię elfickiego Ducha Lasu, nawiązuje do legendy arturiańskiej i utworu Marion Zimmer Bradley *Mgły Avalonu*, gdzie występuje postać o imieniu *Igriana* (żona diuka Gorloisa i matka Artura). *Qilué*, imię kapłanki rasy drow jest kopią imienia bohaterki książek *Forgotten Realms – Qilué Veladorn*, będącej drowem, przedstawicielką rasy Elfów Mrocznych, posiadających ciemną skórę, mogących wychodzić jedynie w nocy, ponieważ w dzień słońce mogłoby ich poparzyć; jest ona także boginią magii oraz kapłanką Eilistraee – bogini opiekującej się dobrym życiem drowów. *Thaian Arvoreen* wiąże się z imieniem *Thazji* z komiksu *Thorgal*. Ciekawie na tym tle wygląda hybrydalna nazwa *Daefindel*, która składa się z dwóch części: forma *Dae* wyjaśniona jest jako część nazwy elfickiego miasta z *Kronik Fallathanu* (‘nazwa miasta istniejącego podczas pierwszej ery w Fallathanie'), natomiast cząstka *findel* nawiązuje do onimu *Glorfindel* (z *Władcy Pierścieni*), imienia mężnego elfa, wodza z Gondolinu, uczestnika obrad Białej Rady, walczącego z groźnym Balrogiem, kiedy to stracił życie, lecz po śmierci Valarowie pozwolili mu wrócić do Śródziemia[117]. Dla gracza strona brzmieniowa imienia *Glorfindel* ma dużą wartość, skoro zwraca on uwagę na kwestię tłumaczenia członów nazwy na język polski: *glor* ‘złoto', *findel* ‘włosy', więc *Glorfindel* znaczy *Złotowłosy*, jednak wobec tej formy „przetłumaczonego" imienia już nie tak „dostojnie" i poważnie brzmi „tłumaczenie" *Daefindel – Leśnowłosy* (twórca nazwy w swym wyjaśnieniu dodaje, że przecież nie chodzi tu o brzmienie polskie). Postać w grze jest strzelcem rasy elfickiej, co może nawiązywać do historii *Glorfindela*, który poprowadził lewe skrzydło podczas odwrotu armii Turgona.

[117] Por. http://pl.lotr.wikia.com/wiki/Glorfindel (dostęp: 16 sierpnia 2015).

Niektórzy gracze – tworząc nazwy swoich bohaterów – inspirują się onimią gier komputerowych, np. imię *Kroth* jest zapożyczone z gry *Dungeon Siege*[118], imię *Shannox* pochodzi z gry *World of Warcraft*, nazwa *Finkregh* – z gry *Gothic II*, *Kerth* – z gry *Gothic III*, *Nimhe* – nazwę taką dla gigantycznego pająka wymyślili twórcy gry *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Z tej gry pochodzi też imię i nazwisko *Vanryth Mathendis*, wybrane dla Mrocznego Elfa w *Kronikach Fallathanu*.

Analiza tej grupy nazw własnych potwierdza, że – podobnie jak w przypadku innych klas onimów – gracze, autorzy tych nazw, podczas ich tworzenia kierują się własnymi zainteresowaniami i wybierają *nomina propria* już istniejące w szeroko rozumianej przestrzeni fantastyki. Są też jednak takie formy, które powstały dzięki rozmaitym grom językowym, ucięciom podstaw wyrazów, deformacjom, zamianom cząstek leksykalnych lub na zasadzie odczytu wspak, np.: *Larras* nawiązuje do nazwy z tytułu powieści Andrzeja Szczypiorskiego *Msza za miasto Arras* (autor nazwy dodał głoskę *l* przed toponimem); imię *Hactus* powstało przez zamianę pierwszej litery w formie *kaktus* oraz spółgłoski *k* na *c* w części środkowej wyrazu, co ma ukazać bliską językowi angielskiemu formę neologizmu nazewniczego; *Avelyne* to zmodyfikowana wersja autentycznego imienia *Ewelina*; nazwa *Saurus* powstała w wyniku zestawienia imienia *Sauron* z trylogii Tolkiena i nazwiska francuskiego matematyka *Sarrusa*. Efekt wymyślnych gier słownych onomastycznie kreatywnych graczy jest widoczny w takich nazwach własnych, jak: *Tibro* (por. czytany od końca wyraz *Orbit*), *Keszorg Ynoleiz* (czytany wspak *Zielony Groszek*), *Serpiel* – onim pochodzący ze spolszczenia angielskiego *Sir PL*, czyli ‘Pan Polak’.

Brzmienie formy jest kryterium decydującym, nawet przy uwzględnieniu oczywistych nawiązań do autentycznych bądź literackich nazw własnych. Jednej z osób grających spodobało się imię aktorki Vivien Leigh, więc nazwą *Vivien* obdarowała swoją postać, innemu graczowi odpowiadała łacińska forma wyrazu *las* (*silvă*), dlatego bohatera nazwał *Sylvan*.

Ciekawe są zwłaszcza wyjaśnienia znaczeń imion postaci, wchodzące w obszar etymologii. Podając motywację użycia formy *Suvallos*, jeden z graczy pisze, że na początku poszukiwał słowiańskiego imienia dla postaci wzorowanej na „słowiańskiego woja”, dla którego znalazł stosowne imię *Dobrowit*, jednak wyszukał też „imię alternatywne” *Suvallos*, będące odpowiednikiem nazwy *Dobrowit* w języku galijskim. Dla twórcy postaci i jej nazwy ten galijski ekwiwalent okazał się w pewien sposób „lepszy brzmieniowo”. Odpowiedni zestaw głosek, sylab może więc zwyciężyć w swoistej rywalizacji fonetycznej, gdy autorzy nazw starają się jak najbardziej odpowiednio pod względem brzmienia „złożyć” swój onim. Autorka imie-

[118] Wzmiankę o tej postaci można znaleźć pod adresem: http://www.techimo.com/forum/general-gaming-discussion/20149-dungeon-siege-fortress-kroth.html (dostęp: 16 sierpnia 2015).

nia *Thiáş˝l* (właściwie *Lonfas Echiveria Larathaila Caenthe*) i nazwiska *Asarthi* inspirowała się z kolei różnymi tekstami: imię *Tiel* zauważyła w pewnej książce, ale do swojej wersji dodała *h* i znak specjalny, by zróżnicować obie formy; *Lonfas* to przeróbka imienia *Alfons* (osoba grająca przyznaje, że czasami gra starego pijaka, któremu widocznie ma odpowiadać imię *Alfons*); nazwa kwiatu z rodzaju Echeveria była przyczyną utworzenia imienia *Echiveria* ze zmianą samogłoski *e* na *i*; warto dodać, że imię to spodobało się osobie grającej; nazwa własna *Caenthe* powstała na zasadzie przypadkowego zestawienia liter wystukanych na klawiaturze komputera oraz dodania samogłosek. Ponadto ta sama graczka twierdzi, że czasem używa generatora imion fantasy i – jeśli jej się coś spodoba z nazw wygenerowanych przez system, to nieznacznie modyfikuje wybraną formę, lekko „przerabia" i w ten sposób zostaje twórcą nowych imion dla swych bohaterów. Jest więcej nazw własnych, które powstały w wyniku przypadkowych zestawień liter lub zostały wybrane przez generator imion dostępny przy procesie tworzenia postaci. Do nazw wygenerowanych należą m.in.: *Mexmort*, *Klariel*, *Staron*, *Derion* czy *Tallamir*. Z przypadkowych zestawień liter oraz sylab powstały takie nazwy, jak: *Vicriia*, *Carvel*, *Klivien*, *Minersi*, *Azder*, *Ziroco* i *Sheth'er*.

Z dźwiękiem formy nazewniczej wiążą się także akty nominacyjne dotyczące przedstawicieli różnych ras zamieszkujących wirtualne światy cRPG i MMORPG. Jeżeli gracze nazywają elfa, to starają się w onimie dobrać litery tak, by brzmiał on miękko i dźwięcznie, dla krasnoludów przewidziano fonetycznie „toporne", ciężkie do wypowiedzenia nazwy, z dużą ilością spółgłosek, z kolei dla jaszczurów wybierane są imiona syczące i szeleszczące (w Kronikach Fallathanu jaszczurze rasy w swych imionach mogą zawierać apostrofy), np. jeden z graczy swojego wielkiego jaszczura nazwał *Asiss* ze względu na potrójne *s* w tej formie, jaszczury zaś w „swoim dialekcie" lubią tę głoskę przedłużać, wymawiając wyraz. Ważne jest więc to, by nazwy własne, które nie są równe deskrypcjom jednostkowym, nie przypominały słów polskich, lecz aby swym brzmieniem odpowiednio wpisywały się w przestrzeń fantastyczną. Imiona tych bohaterów nie powinny być transpozycjami nazw osobowych znanych z realnego świata – mogą jedynie nawiązywać do struktur nazewnictwa opisanego w historii indoeuropejskich nazw osobowych (Łobodzińska, Peisert 2005, s. 169). Gracze swoimi wyborami potwierdzają w praktyce tę teorię, ponieważ nazwy ich postaci tworzą onimiczną mozaikę. Takie imiona można porównać do autonimów internetowych (pseudonimów netowych), które – jako reprezentacje użytkownika Internetu w sieci – razem z onimami z gier są zaliczane do wspólnej kategorii awatarów. Ponadto łączy je płaszczyzna występowania: imiona postaci oraz autonimy występują w wariancie pisanym, przy czym obie te grupy nazw są niezbędne do uczestniczenia w akcie komunikacyjnym w przestrzeni wirtualnej, gdyż posiadanie nazwy własnej

jest warunkiem do nawiązania kontaktu – w tym przypadku z innym graczem (por. Tomczak 2005, s. 151).

Program *Fantasy Names Generator*[119] bywa zatem wyzyskiwany przez graczy, którzy w trakcie tworzenia karty postaci mogą nie mieć wymyślonej nazwy dla swego bohatera. Generatory takie są dużą pomocą dla osób grających, generują bowiem nazwy własne, utrzymując je w „klimacie" konwencji, co w akcie nominacyjnym jest istotne dla tego typu gry i dla samej postaci, której imienia nie należy zmieniać w trakcie gry (imię jest przypisane do bohatera tak, jak imię i nazwisko przypisane jest do konkretnego człowieka w realnej rzeczywistości). Omawiany program ma wpisane rozmaite rasy (np. człowiek, elf, krasnolud, ork, gnom, kobold, ogr, halfing i inne), w ramach których może wystąpić podział na „rodzaj męski" i „żeński" oraz długość nazwy własnej (krótka, średnia lub długa). Zadaniem gracza jest tylko wybieranie odpowiednich opcji, np. jeśli chce on zobaczyć kilka lub kilkanaście nazw krasnoluda rodzaju męskiego (nazwa średniej długości), po wejściu w odpowiednie funkcje otrzymuje zestaw sztucznych form: *Adelagn*, *Fearor*, *Jornig*, *Pabalr*, *Serexxar*, *Todiliad*, *Yarkonl*, *Zargri*, *Zaurosen*. Biorąc pod uwagę rasę elf, rodzaj żeński, imię krótkie, można się spodziewać następujących form: *Ellene*, *Imra*, *Livari*, *Louina*, *Madia*, *Meska*, *Mine*, *Niella*, *Teri*, rodzaj męski natomiast wpisany jest w przykłady: *Anor*, *Deharan*, *Khantari*, *Del*, *Finfin*, *Tyrond*, *Rion*, *Onidol*, *Marrond* itp. Nazwy te nie znaczą, właściwie istnieją w opisywanym świecie tylko dzięki swej formie, a nie semantyce. Najistotniejsze w ich strukturze jest brzmienie, odpowiednie połączenie głosek, można zatem przywołać wcześniejsze uwagi na temat „gorszych", „brzydkich", „zgrzytliwych" itp. form imion przypisywanych „gorszym" rasom, np. orkom, gnomom, trollom, jaszczurom – i odwrotnie: eufoniczne, dźwiękowo doskonalsze, piękne i wpadające w ucho imiona należą zwłaszcza do elfów i ludzi. Elfy, nobilitowana rasa w świecie Śródziemia, mają imiona z takimi dźwiękami i sylabami, jak: *ra*, *ri*, *rie*, *vi*, *ni*, *mel*, *ca*, *an*, *tha* i inne. Zapewne gdzieś na pograniczu tych dźwiękowych biegunów znajdują się imiona krasnoludów – wyrazy złożone z sylab nie tak „lekkich" i „przyjemnych" jak w nazwach elfów, ale i nie tak „brzydkich" i „zgrzytliwych" jak w nazwach trolli, orków czy innych potworów. Nazwy tworzone przez generatory często jednak nie wskazują dokładnie kategorii, którą mają reprezentować i gdyby do opisu funkcji onimów wygenerowanych dostosować odpowiednie funkcje nazw własnych w literaturze, to wówczas należy stwierdzić, iż funkcja identyfikacyjno-dyferencjacyjna jest tu niezwykle zaburzona. Chodzi o to, że sama nazwa najczęściej nie wskaże nam, z jaką

[119] Jest wiele stron z takimi programami, natomiast wyżej omówione formy pochodzą z generatorów na stronach WWW: http://www.fantasynamegen.com/ (dostęp: 13 sierpnia 2015) oraz http://arkadia.rpg.pl/generator-imion (dostęp: 13 sierpnia 2015).

rasą i płcią mamy do czynienia, w wielu przypadkach nie ma też różnic między nazwą średnią i długą. Problem ten najlepiej zobrazują przykłady: *Nishkani* (człowiek, r.m., nazwa średnia), *Retorri* (krasnolud, r.m., nazwa długa), *Irkanin* (gnom, r.ż., nazwa średnia), *Tissian* (halfing, r.ż., nazwa długa), *Gelsur* (elf, r.m., nazwa krótka) i *Sullin* (ogr, r.m., nazwa krótka)[120].

Produkty generatorów to dosyć dziwne zjawisko lingwistyczne wkraczające w zakres problemów uniwersaliów, czyli powszechników językowych (Kurcz 1987, s. 32). W wygenerowanych formach dostrzegamy bowiem istnienie uniwersalnych jednostek językowych, takich jak fonem, morfem czy wyraz (o zdaniu nie będziemy tu mówić) oraz tworzenie przez te jednostki hierarchii, w której granice niższej jednostki nie przekraczają granic wyższej, jednak w zakresie gramatycznego poziomu języka nie możemy podać więcej danych. Brakuje w tych nazwach własnych morfemów leksykalnych, pełniących funkcję odniesieniową (reprezentatywną) do rzeczywistości, trudno także rozpoznać w tych sztucznych strukturach morfemy gramatyczne lub semiczne, których zadaniem jest „tworzenie wyrażeń złożonych i modyfikacja znaczenia jednostek językowych" (*ibidem*, s. 33). W przedstawionej w pracy strukturze gradacyjnej analizatora dźwięków mowy z zakresu psycholingwistyki – mając na uwadze opisywane nazwy własne – zauważamy, że nie dochodzimy do poziomu morfemów, które należy traktować jako cząstki znaczące wyrazu. Omawianym formom nazewniczym odpowiada tylko poziom fonemów i sylab z owego analizatora dźwięków mowy. Wobec analizowanych wcześniej onimów pochodzących z generatorów należy zadać podstawowe pytanie: w jaki sposób podczas odbioru tych form tworzy się „umysłowa reprezentacja czytanego tekstu", skoro nawet pierwszy poziom owej reprezentacji, czyli identyfikacja wyrazu (dostęp leksykalny), jest tu zaburzonym procesem percepcyjnym, jeśli chodzi o najmniejsze znaczeniowe cząstki wyrazów. Potwierdzamy zatem wcześniejsze wnioski: nie chodzi o znaczenie nazw, zwłaszcza że w analizie percepcyjnej słowa przechodzimy przez poziom wyodrębnienia cech dystynktywnych, liter, grup literowych i zatrzymujemy się na wyodrębnieniu całego wyrazu (*ibidem*, s. 314), nie rozumiejąc przy tym jego treści, lecz delektując się (lub przeciwnie) jego brzmieniem.

Ze względu na wspomniane rasy występujące w cRPG fantasy i obce językowo nazwy własne ich przedstawicieli teksty gier komputerowych można zestawiać z utworami literackimi omawianego gatunku. Specyficzna „konstrukcja świata przedstawionego" oraz należące do niego denotaty „fantastyczne, nie mające związku z realną rzeczywistością", nietypowe z punktu widzenia tej rzeczywistości (Kosyl 1993a, s. 91), przyczyniają się do traktowania pewnych grup nazewnictwa tekstów gry jako elementów nurtu fantastyczno-baśniowego onomastyki.

[120] Przykłady ze strony: http://arkadia.rpg.pl/generator-imion (dostęp: 13 sierpnia 2015).

Denotaty te są istotnie nietypowe dla fikcji mimetycznej, stąd w niniejszym rozdziale pracy nie pojawia się jeden z ważniejszych elementów terminologii onomastycznej, jakim jest *antroponimia* oraz *antroponimy* jako *nazwy osobowe* (nazwy ludzi). Denotaty przestrzeni fantasy wymagają odpowiednich form nazewniczych, stąd między innymi w wielu przykładach zauważamy brak podobieństwa do leksyki i gramatyki języka rodzimego, ponadto nazwy własne istniejące w tym świecie powinny charakteryzować go jako wytwór wyobraźni twórców gry oraz graczy. Przeprowadzone analizy onimów pozwoliły sprawdzić, z jak wielu kultur, tekstów, mitów, utworów literackich i filmowych czerpią gracze, tworząc swe neologizmy nazewnicze. Do takich jednostek leksykalnych należy zaliczyć także nazwy potworów, dziwacznych stworzeń, zwierząt, bestii, krwiożerczych roślin itp., ponieważ stanowią one część świata fantasy. Andrzej Sapkowski pisze, że bestiariusze literackie bazują na wielu źródłach: np. na dziełach Arystotelesa czy Herodota, tekstach kultury egipskiej, indyjskiej, hebrajskiej, legendach oraz literaturze pięknej, czerpią także z pism Kościoła lub powstają dzięki inwencji twórczej autora. I każde zwierzę dopasowane jest do jakiegoś archetypu: Chrystusa, szatana, Kościoła albo człowieka (Sapkowski 2001, s. 175).

Na Forum *Kronik Fallathanu* otrzymujemy niezwykle oryginalną listę bestii i miejsc ich występowania, z której wynika, że potwory występują w różnych miejscach Fallathanu, np. stepy zamieszkują *Achajerus*, *Jednorożec*, *Kulaki*, *Kogutor*, *Lemurożarłok*, równiny – *Ankheg*, *Bulette*, *Chajatpere*, *Reptylion*, *Żmija*, lasy – *Mumbak*, *Myconid*, *Odynn*, *Oku*, *Otonada*, *Kotołak*, *Ogr*, góry – *Athach*, *Białogrzywy*, *Biały Smok*, *Chimera*, *Chmuroszpon* itd. Te „bestie" świata przedstawionego gry to istoty wyszczególnione i opisane w różnorodnych spisach bądź księgach potworów występujących na stronach gier (nie tylko w *KF 2*). Denotaty tych nazw odnoszą się więc do całego świata wirtualnego gier fantasy. Niejednokrotnie trudno jest jednak ocenić status tych form, pisanych co prawda wielką literą, ale w wielu przypadkach wyglądających jak nazwy pospolite typu *Jednorożec*, *Żmija* czy *Ogr*. Może więc warto zwrócić uwagę przede wszystkim na wyrazy rzadko spotykane w literaturze fantastycznej, określające te stworzenia w analizowanej przestrzeni wirtualnej. *Achajerus* jest na przykład potężnym ptakiem nielotem z czterema „bocianimi nogami"[121], żyjącym na tzw. planie zewnętrznym *Acheron*, zwanym też *Piekielne Pola Bitewne Acheronu*[122]. Nazwa tego niesympatycznego nielota (w encyklopedii internetowej znajduje się także jego wizerunek) związana jest więc z miejscem występowania. Prawdziwą kreaturą w świecie Fallathanu jest też *Athach*, przypominający olbrzymią małpę, wywodzący się od gigantów (waży nawet do

[121] http://sfery.wikia.com/wiki/Achajerus (dostęp: 13 sierpnia 2015).
[122] http://sfery.wikia.com/wiki/Acheron (dostęp: 13 sierpnia 2015).

2300 kg), będący odmieńcem z trzecią ręką wyrastającą mu z szyi[123]. Uwzględniając opisy tych stworów zamieszczone w sieci, można tak przedstawiać ich encyklopedyczne definicje – co ważne: z obrazami bestii – jeszcze bardzo długo.

Zacytowane wyżej nazwy nie są spotykane w mitach, więc nie należą do bestiariuszy literackich, ale wiele nazw potworów przypomina imiona własne znane z rozmaitych tekstów. Nazwy te powstały w procesie onimizacji i w świecie gry komputerowej, funkcjonują właśnie jako *nomina propria*, a nie *apellativa*. W krainie fallathańskiej występuje na przykład *Gryf* (pochodzący ze starożytnej Mezopotamii i Egiptu), *Mantikora* (właśc. *Mantykora* – mityczny potwór), *Kraken*, *Pegaz*, *Jednorożec*, *Cyklop*, *Gorgona* (także ze starożytnych mitologii), *Ghul* (z wierzeń arabskich, demonologii muzułmańskiej), *Utopiec*, *Żmij*, *Strzyga* (z mitologii słowiańskiej), *Golem* (z tradycji żydowskiej), *Drzewiec* (z mitologii Śródziemia z *Władcy Pierścieni*: *Treebeard*, w języku *sindarin*: *Fangorn*), *Mumia* (jako stworzenie fantastyczne znane z mitów i legend, ale dodatkowo rozsławione dzięki horrorom i przygodowym filmom o Mumii[124]). Zbiór nazw wchodzących w skład bestiariusza *Kronik Fallathanu* realizuje więc funkcję intertekstualną, odwołując się do znanych z literatury bądź filmu stworzeń. Można tu również mówić o funkcji architekstualnej nazw wskazującej na normy gatunkowe (Cieślikowa 1993, s. 36–37), takie jak legendy i mity zawierające te groźne postacie, bez których obecnie trudno wyobrazić sobie klasyczną przestrzeń fantasy, przedstawianą w literaturze, malarstwie, filmie, a zwłaszcza grach fabularnych.

Przeglądając wypowiedzi graczy na temat nazw własnych różnych stworzeń, potworów czy bestii, należy stwierdzić, że niejednokrotnie wykazują się oni inwencją twórczą, powołując do życia nowe nazwania swych dziwacznych postaci. Najczęściej są to formy polskie jednoimienne lub dwuimienne, pełniące funkcję semantyczną, ponieważ nazwy te znaczą i między nimi a oznaczanymi przez nie denotatami zachodzą pewne relacje (Kosyl 1992, s. 124), np.: *Chudlarz* to ‘niewielkie, wychudzone zwierzę, które ma absurdalnie wydłużone kości’, *Wilk Szablasty* to ‘wielki wilk wyposażony w ogromne kły, które przypominają szable’ (podobnie wygląda *Tygrys Szablozębny* z filmu rysunkowego *Epoka lodowcowa*), *Ziemnica* to ‘stworzenie, które żyje w ziemi; ożywione monstrum; wyglądem przypomina ziemniaka’ (nazwa pochodzi więc od apelatywów *ziemia*, *ziemniak*, choć dźwiękowo bliska jest innemu określeniu *malarii* i *febry* ‘zimnica’), *Ropień* – ‘stworzone

[123] http://www.kf2.pl/wiki/artykul/364 (dostęp: 13 sierpnia 2015).

[124] Por. serię filmów przygodowych: *Mumia* (*The Mummy*, 1999), *Mumia powraca* (*The Mummy Returns*, 2001) oraz *Mumia: Grobowiec Cesarza Smoka* (*The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor*, 2008), ale wspomnieć też trzeba o wcześniejszych horrorach, takich jak *Mumia* (*The Mummy*, 1932), *Ręka mumii* (*The Mummy's Hand*, 1940), *Grobowiec mumii* (*The Mummy's Tomb*, 1942) czy *Mumia* (film brytyjski, 1959).

do zabijania zwierzę podobne do wilka lub psa, poddawane eksperymentom medycznym, których skutkiem ubocznym są ropne wrzody i narośla na całym ciele', *Garbol* – 'garbaty, monstrualny i bardzo powolny potwór', *Śpiewniczka* – 'legendarne dla Fallathańczyków stworzenie, przypominające jelenia z głową i korpusem ludzkiej lub elfickiej kobiety, wydające ciche, ale dobrze słyszalne dźwięki, które przywołują na myśl śpiew, a raczej nucenie jakiejś melodii', *Przerażacz* – 'oglądana z oddali zwykła chmura, która, gdy ktoś się do niej zbliży, staje się przerażającą, uzębioną twarzą; jest szybki i wydaje dźwięki podobne do jęków; powoduje u innych panikę i strach' (może to echo Tolkienowskich krebainów, dużych czarnych wron latających zbitymi gromadami przesłaniającymi niebo, sług Sarumana[125]), *Tucznik* – 'monstrum, przypominające gigantyczną świnię ze zwałami tłuszczu' (por. *tucznik* 'intensywnie karmiona świnia, przeznaczona na ubój') i wiele innych. Przedstawione tu nazwy, czytelne semantycznie, odwołują się do rodzimego słownictwa, przy czym gracze zapożyczają formy podstawowe znanych wyrazów lub tworzą od nich derywaty za pomocą produktywnych sufiksów, takich jak *-arz*, *-acz*. Są tu również formy złożone z dwóch wyrazów należących do różnych części mowy, połączonych spójką *-o-*, np.: *Lemurożarłok*, *Kretoszczur*, *Wąsorożec*, *Tęczoząb*, *Krwiopijca*, *Ośmiowąż*, *Trupojad*, *Ścianołaz*, *Wilkolód*. Wyrazy te, potraktowane oddzielnie, w języku polskim łączą się z różnymi polami semantycznymi, dlatego konstrukcje z nich złożone można uznać za formy ekspresywne.

Z innych ważnych klas nazw własnych występujących w tekstach gier komputerowych warto omówić nazwy geograficzne występujące głównie w opisach krain, wysp, miast, wiosek, terenów niezamieszkanych itp. Osoba zainteresowana stroną gry może przeczytać wybrane teksty na przykład z opisem lokacji albo też spojrzeć na mapę stworzonego świata. W grach mapa jest obowiązkowa – dostrzegają to badacze zajmujący się wyobrażonymi światami, doceniając „kulturowo zdeterminowane przywiązanie do topografii" tych światów: „Poziom gry tworzy się za pomocą podwójnej dokumentacji, tekstu i mapy. Tekst opisuje idealny postęp gracza przez poziom, mapa go wizualizuje. Mapa zawiera wszelkie szczegóły topograficzne, a także miejsca, gdzie pojawiają się wrogowie. Jako taka, stanowi podstawowy składnik poziomu" (Dovey, Kennedy 2011, s. 123). W różnych podręcznikach tworzenia RPG osoby, które już wcześniej były zaangażowane w powoływanie do życia światów przedstawionych gier fantasy, przekazują twórcom-nowicjuszom porady dotyczące między innymi rysowania mapy: „Odwiecznym problemem autorów settingów fantasy jest takie opracowanie mapy, by czytelnicy uwierzyli, iż świat gry jest choć względnie prawdopodobny. Rzeki płynące pod górę, pusty-

[125] http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_zwierz%C4%85t_%C5%9Ar%C3%B3dziemia (dostęp: 13 sierpnia 2015).

nie obok lodowców czy państwa o olbrzymiej populacji umieszczone we wnętrzu gęstego lasu często sprawiają, że setting traci na wiarygodności" (Stój 2013, s. 43). Jest to istotne spostrzeżenie dotyczące praw fizycznych stwarzanego świata, które trzeba łączyć z prawdopodobieństwem, a wobec tego i z pewną dozą mimetyzmu (względem świata realnego). Skoro zaś zjawiska fizyczne wymyślonego świata powinny przypominać zjawiska realnej rzeczywistości, to i nazwy własne w przekazach tekstowych i ikonicznych także nie powinny całkowicie zrywać z nazewnictwem realistycznym. Z kolei w świecie jako podstawę przyjmującym fantastykę, a nie mimetyzm, może się zdarzyć wiele rzeczy nieprzewidzianych i niepodlegających empirii – także na mapie: „Nie trzeba przejmować się każdym detalem, zwłaszcza jeśli tworzy się mapę settingu fantasy. W końcu na ostateczny wizerunek świata mogła wpłynąć magia lub bogowie" (*ibidem*).

Zapoznawszy się z rozmaitymi wiadomościami i instrukcjami, przyszły gracz powinien więc wnikliwie przestudiować mapę Fallathanu: położenie kontynentów i wysp, morza, wzajemny układ obiektów geograficznych w krainach *Fallath*, *Nathea*, *Eskalonia*, *Reptilia*[126] itd. Użytkownika sieci zainteresowanego krainą może więc pochłonąć „czytanie" mapy tego świata. Mapę „cechuje symultaniczność, nie ma ona początku i końca, umowny charakter mają orientacje związane z kierunkami świata: północ – góra, południe – dół, zachód – na lewo, wschód – na prawo" (Domaciuk-Czarny, Siwiec 2012, s. 46). Czytanie mapy przebiega inaczej niż czytanie tekstu „zwykłego", złożonego ze słów, z układem liniowym, ze znakami pisma zwykle idącymi od strony lewej do prawej i od góry do dołu. Z mapą jest inaczej: można ją w całości ogarnąć wzrokiem lub skupić się na jej wybranym fragmencie, by odkrywać położenie obiektów geograficznych, charakter linii brzegowej kontynentów i wysp, można prowadzić lekturę mapy, kierując się na przykład w dół zgodnie z biegiem rzeki od jej źródeł do ujścia lub na odwrót (por. Reformatskij 1964, s. 48–49). Cały świat Fallathanu na mapie wygląda tak, jakby składał się z trzech większych części, być może jednego największego kontynentu i dwóch mniejszych, choć równie dobrze mogą to być duże wyspy, a także z małych wysp rozsianych wokół tych większych obszarów. Na nich z kolei widoczne są rysunki przedstawiające góry, lasy, jeziora, rzeki, drogi, miasta, ale są tu też dodatkowe oznaczenia – rysunki budynków i charakterystycznych dla danego regionu zwierząt, choć może lepiej je nazwać stworami. Nazwy własne przypisane obiektom równie dobrze odzwierciedlają fantastyczny świat. *Eskalonia* na mapie Fallathanu wygląda jak niezamieszkana wyspa, ponieważ nie ma na niej naniesionych onimów, gdzieniegdzie dojrzymy jedynie skupiska leśne i niewielkie pasma górskie. Na lądzie *Nathea* jest z kolei kilka choronimów proweniencji hiszpańskiej: *Cortez*, *Dominguez*, *Gonzalez*,

126 http://www.kf2.pl/images/mapa/ (dostęp: 15 sierpnia 2015).

Novales, *Triquez*, *Garciya*, a także inne nazwy będące czytelnymi deskrypcjami, np. *Małe Lasy Nadmorskie*, *Mniejsze Jeziora Bliźniacze*, *Małolas*, oronim *Czterej Bracia* (istotnie nazwa wskazuje cztery góry), od wschodu w ląd wcina się *Zatoka Zygzakowata*, na której obszarze nakreślono smukły żaglowiec (być może symbolizuje on piratów). Na *Nathei* także nie widać osad zamieszkanych, więc brakuje tu ojkonimów. I wreszcie najciekawszy kontynent, *Fallath*, gdzie rozmieszczono ważniejsze obiekty znane z realnych map, ponieważ jest to część świata zamieszkanego. *Fallath* ma nierówną linię brzegową, co wpływa korzystnie na jego wizerunek na mapie, dzięki takiej linii bowiem można umieścić zatoki (*Perłowa Zatoka*), cieśniny (*Cieśnina Piratów*), klify (*Smocze Klify*) i wysepki położone czasami w zatokach, a czasem inaczej usytuowane względem kontynentu.

Mapa wnosi więc wiele wstępnych informacji na temat opisywanego świata przedstawionego w MMORPG. Po inne ważne dane gracz powinien jednak sięgnąć do opisów w formie tekstów, które zawierają tak wiele treści na tematy historyczno-społeczno-mitologiczne, że trudno jest z nich ekscerpować jedynie nazwy geograficzne, ponieważ są one ściśle powiązane z innymi grupami onimów. Fallathan składa się z jedenastu państw i księstw o nazwach: *Almanan*, *Amarth*, *Careogród*, *Cesarstwo*, *Irimgard*, *Reptilia*, *Romen-Dor*, *Tangrim*, *Twierdza Urrthorror*, *Wolne Ziemie* i *Wszechnacja*. Są jeszcze lokacje nienależące do żadnego z państw: *Archipelag Zguby* i *Cieśnina Piratów*. Wyszczególnione tu nazwy geograficzne przypominają nazwy tej samej klasy znajdujące się w powieściach fantasy: formy te zawierają w podstawach wyrazy obce lub są równe rodzimym apelatywom, pisanym wielką literą. Czytając na temat pierwszego kraju z powyższej listy, dowiadujemy się, że nie tylko jego nazwa *Almanan*, gdzie 90% społeczeństwa stanowią elfy, swym brzmieniem nawiązuje do elfickiego języka, ale także onimy z innych klas, występujące w opisie krainy, np. *Gwindor* z rodu *Quarlani*, *Daenar* z rodu *Astald*, *Virandile*, *Fannoth*, *Doluviel* (imiona elfów), *Noldogalowie*, *Vansaynowie* (nazwy grup elfów), *Dol Velen* (nacja), *Athiel* (imię bóstwa) itp. Z nazw geograficznych wymieńmy ponadto: *Don Rien*, *Chewerneth*, *Anfarhin* (toponimy), *Nirrea*, *Menkhemir* (nazwy rzek), *Adon Ravan* (zachodnie puszcze), *Yaana Kelvar* (wschodnie puszcze), *Linn Silath*, *Sank Taar* (oronimy) i inne. Zebrane tu nazwy – rzec można – są „typowe" dla „języka elfickiego", zawierają odpowiednie połączenia dźwięków w sylabach, niektóre brzmieniowo przypominają onimy z opowieści o Śródziemiu, jak np. *Doluviel* – imię podobne do *Tinúviel*, nazwy postaci z Tolkienowskiej mitologii, zaś *Noldogalowie* – to jakby echo swoistego etnonimu z trylogii pisarza: *Noldorowie*.

Nazwy geograficzne mają zróżnicowane pochodzenie, a niektóre z nich – co wynika z powyższych przykładów – nawiązują do utworów literackich fantasy, np. *Amarth* (właściwie *Królestwo Amarth*) odwołuje się do sindarinu, sztucznego ję-

zyka Elfów Szarych. Nazwa *Amarth* oznacza 'przeznaczenie, los'[127]. Deskrypcje jednostkowe, będące w stanie przybliżyć czytelnikowi uroki tej krainy, znaczeniem wyrazów składających się na te konstrukcje nie informują o przyjaznej krainie z miłą atmosferą, por.: *Deagor – Kraina Koszmarów*, *Ścieżki Wiecznej Nocy*, *Dolina Szeptów*, *Nekropolia Asyliańska*, *Ogród Zapomnianych*, choć są też *Pola Nadziei*, ale z kolei niezamieszkane. Nazwy te pełnią funkcję semantyczną: w krainie Amarth jest *Srebrne Jezioro*, a obok niego straszne nawet za dnia miejsce, *Kraina Koszmarów*, która jeszcze bardziej się zmienia w nocy, gdy „na świat wychodzą wszystkie potworności, ożywają potężniejsze koszmary"[128]. W tej krainie żył kiedyś *Czarci Lord*, a w nocy pojawiają się *Przewodnicy*, inaczej *Śniący*, *Zjawy* albo *Przewoźnicy* i choć „trudno w to uwierzyć, niegdyś byli ludźmi, elfami lub przedstawicielami innych ras myślących"[129]. Odbiorcy tego tekstu może się przypomnieć podobna historia dotycząca pewnych ras Śródziemia, gdyż orki, wojownicy sił zła we *Władcy Pierścieni*, to rasa wywodząca się z elfów schwytanych przez Morgotha i wyhodowana za pomocą tortur[130]. To nie jedyne nawiązania do dzieła J.R.R. Tolkiena, w którym jeszcze przeczytamy o upiorach pierścienia, nazgulach, będących niegdyś ludźmi, potężnymi władcami obdarowanymi przez Saurona Pierścieniami Władzy. Ale Jedyny Pierścień Władcy Ciemności opanował te zostałe, przekazane ludzkim królom, którzy utracili swe ciała i stali się upiorami, sługami Saurona. Takich powiązań między tekstami gry i mitologią Tolkiena zawartą w jego powieściach jest więcej, ale ich opis przekroczyłby ramy tej pracy. Poniżej więc tylko krótko wspomnimy inne nazwy geograficzne Fallathanu pełniące funkcję intertekstualną.

Do wiedźmińskiej sagi Andrzeja Sapkowskiego nawiązują formy *Tor Beann`shie* i *Duen Cannel*, czyli *Miejsce Dębu*, por. słowa: „straszna beann'shie, zwiastunka czyjejś rychłej i gwałtownej śmierci" (z powieści Sapkowskiego *Wieża Jaskółki*) oraz „Duén Cannel, Miejsce Dębu. Serce Brokilonu" (z utworu *Miecz Przeznaczenia*). Odniesienia międzytekstowe, powiązania utworu literackiego z tekstami z cRPG między innymi za pomocą nazwy własnej odczytujemy także, analizując nazwę geograficzną *Kelebrin*. Jest to nazwa stolicy księstwa *Menetea* (siedziba elfów), nawiązująca do hydronimu *Celebrant* i imienia elfa *Celeborn*, który w trylogii Tolkiena był władcą krainy Lórien (por. też *kelebrin* 'srebrny' w *sindarinie*, stąd przypuszczenie, że główną rasą zamieszkującą *Kelebrin* są elfy). Nazwa *Reptilia* (też *Federacja Reptiliońska*) nawiązuje jednak nie do sztucznego języka *sindarin*, lecz do angiel-

---

[127] Zob. Słownik elficko-polski: http://www.warworld.pun.pl/slownik-elficko--polski-91.htm (dostęp: 15 sierpnia 2015).

[128] http://www.kf2.pl/wiki/artykul/203#leftMenu (dostęp: 20 sierpnia 2015).

[129] *Ibidem*.

[130] http://pl.wikipedia.org/wiki/Ork (dostęp: 20 sierpnia 2015).

skiego wyrazu *reptile* ‘gad’, a ponieważ określanym obiektem jest tu wyspa, więc onim można wyjaśnić jako ‘gadzia wyspa’. Cytat z opisu Republiki potwierdza tę interpretację: „Podstawowym, a zarazem najbardziej oczywistym podziałem są rasy: Haressdreni, Nagi, Koboldy oraz Jaszczury”[131], zwłaszcza że Haressdreni to stworzenia przypominające smoki, Nagi to gady, a Koboldy – miniaturki jaszczurów. Wszystkie te stworzenia są więc gadami.

Ciekawą hybrydalną nazwą jest poza tym sztuczna forma *Urrthorror* (*Twierdza Urrthorror*): za pseudoprefiks uznać w niej można element *urrt-* nawiązujący do słowa *hurt* w znaczeniu ‘gotycki film’, a „efekt grozy” tkwiący w nazwie uzyskuje się przez nagromadzenie spółgłoski *r*. Symbolizm fonetyczny związany z tworzeniem sztucznych języków ludów Śródziemia wykazałby tu zapewne powiązanie pięciokrotnie użytego w nazwie dźwięku *r* z językiem ras na usługach zła lub z Czarną Mową Mordoru. Nazwa *Urrthorror* nie jest natomiast odpowiednia dla języka elfickiego. Negatywne konotacje tego onimu, niepokojące odczucia związane z nazwą są dodatkowo podkreślane informacjami kontekstowymi na temat warstwy społecznej tego groźnego miejsca: „Wielu zaś ma «szemraną» przeszłość, jak i teraźniejszość. Pilny trening i kultywowanie tradycji «bandyckich» są tylko drogą do nagrody – bogactwa i wiecznej hulanki”[132].

Nazwy własne mogą się wzajemnie motywować, np. *Irr*, dawna stolica *Wolnych Ziem*, została założona przez *Irrattya z Doliny*, czyli toponim pochodzi od części imienia władcy krainy. Innym przykładem takich powiązań jest wyzyskanie w przestrzeni gry nazwy *Leitha* (stolica *Wolnych Mokradeł*), z języka niemieckiego oznaczającej *Litawę*, czyli ‘rzekę w Austrii i na Węgrzech’. Opis stolicy uwydatnia „wilgotność” jej terenu, co też ma związek z *Mokradłami* z nazwy krainy: „Część budynków stoi na palach wbitych w bagno, a łączą je wiszące mostki z lin i desek. Starsze budynki mają ten luksus, że mogą tkwić twardo na dość małym skrawku suchego gruntu”[133]. Jest to więc obszar podmokły i bagnisty, prawdziwe *mokradła*. Są też jednak takie formy, których interpretacja może się wiązać z nieodpowiednim odczytaniem znaczenia nazwy własnej, np. *Aldabarad* (z hiszp. *aldaba* ‘kołatka’) to inaczej *Miejsce Spoczynku*: „Miejsce spotkań wędrownych handlarzy, poszukiwaczy przygód nabierających sił do dalszych podróży właśnie w tym spokojnym zakątku krainy”[134]. *Miejsce Spoczynku* konotuje takie treści, jak grób na cmentarzu, miejsce „wiecznego spoczynku”, natomiast tekst gry przedstawia pod wymienioną

---

131 http://wiki.kf2.pl/index.php/Federacja_Reptiliońska (dostęp: 19 sierpnia 2014).

132 http://wiki.kf2.pl/index.php/Twierdza_Urrthorror (dostęp: 19 marca 2014).

133 http://wiki.kf2.pl/index.php/Wolne_Mokradła#Stolica_Wolnych_Mokrade.C5.82_-_Leitha (dostęp: 19 marca 2014).

134 http://wiki.kf2.pl/index.php/Królestwo_Romen-Doru#3._Aldabarad_.28Miejsce_Spoczynku.29 (dostęp: 19 marca 2014).

nazwą miejsce przyjazne, w którym można nabrać sił na dalszą wędrówkę, w takim zaś kontekście słusznie pojawia się słowo *Aldabarad* ('kołatka'), kojarzące się z czynnością pukania utrudzonego podróżnika do drzwi.

Na zakończenie krótkiego przeglądu wybranych nazw własnych z gry MMORPG *Kroniki Fallathanu 2* należy dodać kilka uwag na temat funkcjonowania propriów w stylach tekstów w analizowanym hipertekście. Teksty te zawierają wiele informacji na temat różnych dziedzin życia wszystkich stworzeń krainy, usytuowanej w egzomimetycznej czasoprzestrzeni. Przestrzeń ta jest różna od świata realnego (mówią o tym właściwie wszystkie nazwy własne gry), podobnie jak i czas, przy czym wspomniane było, że w fantasy czas przypomina realne średniowiecze. Podobieństwo do tej epoki niejako wymusza na autorach tekstów gry dobór takich środków stylistycznych, które sugerują odbiorcy istnienie świata przedstawionego opowieści w epokach takich, jakie istniały dawniej, w jednym ze światów możliwych, ale nie naszym, realnym. To sceneria typowej Nibylandii, o której opowiadają teksty dopasowane do tematyki. Jeśli więc wchodzimy na stronę „Wprowadzenie", następnie „Opis świata" i dalej „Zapiski Tenau oraz początki Cesarstwa", czytamy opowieść o początkach świata Fallathanu: „Angus jako jedyny potrafił odszyfrować pismo tajemniczych istot, które jak można było sądzić z opisów, przybyły do Fallathanu z całkiem innego świata. Każdy z tych światów istoty te nazywały Sferrum, podobno one nadały też naszemu światu nazwę Fallathanu oraz nauczyły Ludzi i Krasnoludów przydatnych umiejętności, które zwiększyły nasze szanse na przetrwanie, zwłaszcza że w naszym świecie zaczęły pojawiać się kolejne rasy, które nie zawsze były przyjazne"[135]. Autorowi opowieści o początkach krainy, *Thoranowi*, kreującemu się na członka społeczności Fallathanu (por. zaimek *nasz* w różnych przypadkach), bliska jest historia przedstawianego świata. Takie opowieści o „prapoczątkach" mają swoje wyróżniki językowe w bajkach dla dzieci, gdzie najczęściej sprowadzają się do określeń: „dawno, dawno temu, za górami, za lasami…". W fantasy, konwencji często poszukującej własnej mitologii (tak również traktował ją Tolkien), nie wystarczy na początku stwierdzić, że rzecz dzieje się „dawno" i „nie wiadomo, gdzie", dlatego w formie czasem zbliżonej do stylu gawędowego, a czasem do tekstu wyjętego z podręcznika historii, opowiadacz-narrator na podstawie różnych „źródeł historycznych", przypominając sobie najdawniejsze fakty, zaczyna od ważnych dla powstania tego świata konkretów i od nazwy własnej (*Angus*…). Wiedza jego jest jednak ograniczona (por. wyraz *podobno*), więc przypuszczamy, że autor ów może być dochodzącym prawdy historykiem, zbieraczem materiałów „źródłowych", bibliotekarzem przechowującym spisane dawne przekazy lub kodyfikatorem pragnącym je uporządkować.

[135] http://www.kf2.pl/wiki/artykul/185#leftMenu (dostęp: 15 sierpnia 2015).

Nazwy własne występują również w innych tekstach, w których pojawiają się wyrazy mogące uchodzić za swoiste archaizmy opisujące ten „dawny czas" świata Fallathanu: „Avelyne v`Zillah, ochroniarz Immanuela D`arcte, magini Nimue von Marvill, ranna w ramię Astenna von Marvill, najemnicy Gronel i Kodar de Chatelly, Zar`Aven oraz Tytus. Do tego kilkunastu ludzi, którzy przeżyli zamach na moście. Wszystkim im udało się dotrzeć do Kelebrin, gdzie oficjalnie zakończono tę wyprawę. Nie tylko nie udało się dotrzeć do Urrthorror, ale też w wyniku zasadzki jeden z wozów z zaopatrzeniem został zamieniony w stertę drzazg, przysypaną górą gruzu"[136]. W tym opowiadaniu pt. *Przerwana misja* czytamy więc o wozie z zaopatrzeniem (a nie samochodzie), drzazgach i gruzie. Innym, w większym stopniu stylizowanym tekstem, zawierającym leksykę staropolską, jest fragment profilu jednej z postaci: „Zobaczyła mężczyznę gabarytów ogromnych: jego rzyć nie mieściła się na zydelku, a Minersi miała wręcz wrażenie, że ten zaskrzypi po raz ostatni pod ciężarem ogromnego mężczyzny i roztrzaska się na tysięczne części po całej tawernie. Spocone włosy przylepiały się do twarzy, która biła czerwonym kolorem, niczym lampion nad zamtuzem"[137]. Językowym wyróżnikiem czasów odległych są tu więc takie leksemy, jak *rzyć* ('pośladki'), *zydelek* ('stołeczek'), *tawerna* ('mała restauracja portowa', tu w znaczeniu *bar*) i *zamtuz* ('dom publiczny').

Nazwami własnymi w grach komputerowych zajmują się także osoby, które nie piszą historii wybranej krainy lub tekstu sesji, lecz mogą na przykład oferować graczom odpowiedni zestaw nazw do cRPG w „duchu" fantasy, niepodobnych jednak do proprialnych wytworów generatorów nazw. Zainteresowany tematem użytkownik sieci może sprawdzić, w jaki sposób gracze tworzą nazwy własne postaci i miejsc, może również gotowe nazwy wyzyskać dla własnych potrzeb, np. w celu nazwania swej postaci. Na jednej z takich „informacyjnych" stron („Lastinn.info SPOŁECZNOŚĆ RPG") użytkownik Prabar_Hellimin pisze, że wpadł „na (może dziwny) pomysł zrobienia wielkiego spisu, obejmującego imiona, nazwiska, nazwy miast, gór, jezior, państw i innych, które występowały w literaturze fantasy, grach RPG (cRPG)". W formie listy podaje 131 imion męskich, 55 żeńskich i 72 imiona ze świata gry *Gothic* – niektóre wymyślone przez autora tekstu, inne ściągnięte z różnych źródeł „na potrzeby świata fantasy"[138]. Podobnie jak w analizowanej już MMORPG, onimy z tej listy odwołują się do kultury starożytnej, nazewnictwa dzieł Tolkiena lub innych sławnych twórców powieści fantasy, ale są też neologizmy. Niektóre wybrane nazwy z rejestru *Wielkiej Księgi Imion, Nazwisk i innych Nazw*

136 http://www.kf2.pl/artykul/1044 (dostęp: 15 sierpnia 2015).

137 Cytat z profilu jednej z postaci ze strony: http://www.kf2.pl/historia-postaci/4402/7720 (dostęp: 19 marca 2014).

138 http://lastinn.info/rozmowy-ogolne-na-temat-rpg/6458-wielka-ksiega-imion-nazwisk-i-innych-nazw-wlasnych.html (dostęp: 15 sierpnia 2015).

Własnych to: *Aghag*, *Belgemar*, *Cretnag*, *Dantilen*, *Enaan*, *Febidan*, *Inari*, *Johed*, *Kiver*, *Orpus*, *Rahillo*, *Sagul*, *Thalmir*, *Urys*, *Yarm*, *Zantill* (imiona męskie), *Irtea*, *Isoxethe*, *Khyra*, *Lihalana*, *Maorahla*, *Oriana*, *Ridda*, *Tira*, *Varexis*, *Vedis*, *Wastira* (imiona żeńskie). Biorąc pod uwagę większość nazw własnych zamieszczonych na tych listach, można zauważyć w obrębie struktury onimów pewne zasady w ich tworzeniu, np.: imiona męskie przeważnie zakończone są na spółgłoskę lub sporadycznie na samogłoski *-i* (*Kahumi*) i *-o* (*Huzo*), zawierają podwojone spółgłoski (*Gihhil*), dwie samogłoski obok siebie (*Noah*), połączenia głosek obce polszczyźnie: *ri*, *ph*, *th*, *gh* oraz inne niby-obce cząstki mające sprawić wrażenie odmiennej proweniencji językowej nazw: *-mer* (*Oldymer*), *-ver* (*Kiver*), *-ter* (*Raminter*), *-ber* (*Loaber*), *-ron* (*Igamron*), *-erdt* (*Ilbherdt*), *-dar* (*Sarpydar*), czasem zaczynają się na głoskę *V-* (*Vedduer*), *X-* (*Xahan*) i *Y-* (*Yarm*). Inne nazwy są tylko nieznacznie modyfikowane, np. *Roderick* (por. *Roderyk*) lub przejmowane z zasobu obcych imion autentycznych, jak *Rufio*, *William*, *Ian*, *Marcellus*. Podobne wnioski można wysnuć podczas przeprowadzania takich analiz wśród imion żeńskich (gdzie nawet znajdziemy popularne imię *Gabriela*), przy czym warto w tym miejscu wspomnieć inną zasadę tworzenia imion, dzięki której powstają pary onimów różniące się rodzajem gramatycznym (jeden z wyrazów danej pary może zawierać w swej podstawie drobne zmiany gramatyczne względem drugiego): *Abbar – Abbora*, *Izumar – Izumira*, *Hellimo – Hellima*, *Zantill – Zantilla*. Zasada ta przypomina staropolski sposób tworzenia imion żeńskich od form męskich (typu *Bogumiła* od *Bogumił* – por. Malec 1996, s. 13). Nazewnictwo takie ma potwierdzać istnienie odmiennej fantastycznej przestrzeni (scenerii fantasy) w rzeczywistości sieciowej.

Niektóre nazwy własne z *Wielkiej Księgi Imion, Nazwisk i innych Nazw Własnych* nawiązują do systemu nazewniczego konkretnego języka lub przypominają onimy znane z różnych tekstów kultury. Dla przykładu oceńmy pierwszą nazwę z listy imion męskich: *Abbar*. Antroponim ten był arabskim imieniem, obecnie funkcjonuje też jako nazwisko w krajach arabskich[139], może nawiązywać do nazwy miejsca *Ab Bar* (w Iranie)[140], ale też prawdopodobny jest tu związek z imieniem króla Tyru (563–562 p.n.e.). *Sylwina* z kolei to imię łacińskie, żeński odpowiednik formy *Sylwin*, *Mira* przypomina polskie imię żeńskie, jednak da się też potwierdzić obce pochodzenie słowa, zestawiając je na przykład z nazwą starożytnego miasta w Anatolii na obszarze dzisiejszej Turcji, z portugalskimi i włoskimi nazwami geograficznymi, imieniem postaci filmowej z *Gwiezdnych Wojen* (mandalorianka, łowczyni nagród) czy nazwą gwiazdy zmiennej w gwiazdozbiorze Wieloryba: *Mira Ceti*.

---

[139] Nazwisko *Abbar* znajduje się w wykazie „Arabic-language surnames" na stronie WWW: http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Arabic-language_surnames (dostęp: 15 sierpnia 2015).

[140] http://en.wikipedia.org/wiki/Abbar (dostęp: 20 sierpnia 2015).

Odmienny świat gry fantasy reprezentowany jest więc przez odpowiadające mu zespoły nazw własnych, które w większości przypadków nawiązują do obcojęzycznej leksyki, przy czym nie chodzi tu jednak o podkreślenie funkcji aluzyjnej tych onimów, pomimo iż czasami udaje się wskazać nazwy o identycznym lub podobnym brzmieniu, jak w powyższych przykładach. Brakuje tu bowiem odniesienia do istniejącego w świecie literackim czy pozaliterackim denotatu, któremu przypisane jest określone *nomen proprium*. Potwierdza to sam autor owego rejestru form nazewniczych (Prabar_Hellimin), gdy na forum pisze, że taki spis zbiera nazwy z różnych systemów, gier, literatury, co z kolei mogłoby się przydać, „jeżeli ktoś chciałby sprawdzić, czy dajmy na to dana nazwa już gdzieś nie występuje"[141].

Z powyższych rozważań wynika, że nazwy własne w fantasy w przestrzeni literackiej i gier komputerowych są podobne – w zakresie budowy i pełnionych funkcji. Obie przestrzenie (literacka i internetowa) są natomiast bardzo różne. W grze występującej w sieci przestrzeń jest przedstawiana i budowana, a gracz ma wpływ na to, co pojawi się na ekranie (Pitrus 2012, s. 20), zaś opublikowany tekst literacki nie dopuszcza żadnej ingerencji czytelników. Utwór taki posiada ustalony rejestr nazw własnych, a więc onimy „w dziele literackim tworzą zbiór zamknięty, policzalny i niezmienny; może je zmienić tylko autor, opracowując inny wariant tekstu" (Kosyl 1998, s. 363). Świat przedstawiony tego dzieła również jest zamknięty i niezmienny, dlatego też w opisie onomastykonów możliwe jest wskazywanie odpowiednich stylów nazewniczych, tendencji rozwojowych nazewnictwa, które opisuje się jako zjawisko zmienne historycznie i zróżnicowane synchronicznie, uwzględniając przy tym takie czynniki, jak prąd literacki, gatunek literacki, typ fikcji, adresat utworu, stosunek świata przedstawionego do rzeczywistości realnej, funkcje nazw itp. (Kosyl 1993a, s. 67). W tekstach literackich zespoły nazw własnych pojawiają się na zasadzie wyboru autora „względnie jego kreacji" (Cieślikowa 1993, s. 33). Podkreślmy tu więc pewną oczywistość: odbiorca tekstu literackiego nie ma możliwości ingerowania w świat stworzonej przez pisarza rzeczywistości i w żaden sposób nie może wpłynąć na onomastykon dzieła po jego zakończeniu. Inaczej jest w przypadku funkcjonowania onimów w fabułach gier komputerowych. Andrzej Pitrus, próbując dokładniej ocenić tę przestrzeń, porównuje ją do przestrzeni znanej z filmu, gdyż obraz i dźwięk stworzone na potrzeby gry niejednokrotnie przypominają filmowe kadry, jednak i w tym zestawieniu obu przestrzeni są różnice, ponieważ mimo tego, że film uwzględnia przedstawienie oraz relację z widzem w ramach dyskursu filmowego, to dyskurs ów zazwyczaj jest „w pełni ustalony i niezmienny" (Pitrus 2012, s. 19).

---

[141] http://lastinn.info/rozmowy-ogolne-na-temat-rpg/6458-wielka-ksiega-imion-nazwisk-i-innych-nazw-wlasnych.html (dostęp: 15 sierpnia 2015).

Przedstawione wcześniej analizy nazw własnych zamieszczanych na stronach gier komputerowych wykazują różnice i podobieństwa względem onomastykonów literackich. Przyczyną jednej z różnic jest podręcznik do RPG. Wspomniane już było, czego dotyczy taki podręcznik, ale dołączmy jeszcze opinię badaczki, która zajmowała się jego konstrukcją z pozycji teoretycznoliterackiej. Olga Dawidowicz pisze, że w podręcznikach gier można znaleźć „dokładny opis świata – jego historii, geografii, mieszkańców, praw fizycznych, społecznych, psychologicznych i innych, jakie nim rządzą […]. Fikcyjna rzeczywistość opisana w podręczniku jest zwykle przetworzonym światem przedstawionym dzieł określonego gatunku literackiego (np. podręcznik pt. *Wampir. Maskarada* odwołuje się do opowieści grozy)" (Dawidowicz 2001, s. 341). Autorka w swej pracy podręcznik ów słusznie traktuje jako dzieło otwarte, ponieważ cechą charakterystyczną jest wpisana w niego aktywność czytelników. Podręcznik można uznać za powieść skonstruowaną na zasadzie możliwości, dlatego jest on „dziełem nieukończonym" (*ibidem*, s. 345), natomiast opublikowany utwór literacki jest dziełem skończonym, ponadto jego autor korzystał z dotychczasowych tekstów, tak by utwór znalazł się w konkretnym nurcie literackim wynikającym z budowy świata przedstawionego, językowych sposobów przedstawianych problemów, tematyki, wybranych motywów itp. Cechą podręcznika RPG jest odwrotny kierunek „istnienia", ponieważ podaje on tylko wersję podstawową świata, która dopiero służy do zbudowania tekstów autorstwa mistrzów gry i pozostałych graczy. Utwór literacki jest formą ostateczną, podręcznik RPG – początkową formą otwartą, a czytelnik podręcznika ma dużą swobodę konstruowania dzieła, zwłaszcza że ten gracz-twórca nowych tekstów nie dostaje „do poukładania gotowych fragmentów historii już napisanej, a jedynie pozbawionej spójności. Dostaje jedynie elementy, przy użyciu których musi historię samodzielnie napisać" (*ibidem*, s. 348). Dlatego konwencja, w jakiej utrzymana jest gra (co jest wskazane w podręczniku), ma tak duże znaczenie i dla tych nowych tekstów, i dla nazw własnych.

W znarratywizowanej, wirtualnej przestrzeni gier komputerowych gracz, który przed rozpoczęciem gry jako użytkownik sieci jest odbiorcą tekstów sesji gry, jest kimś innym niż odbiorca tekstu powieści i ma inne zadania. Taki użytkownik w pierwszej kolejności jest zapraszany do czynnego udziału w grze, w jej tworzeniu. Gracz jest więc inaczej definiowany, określany przede wszystkim przez działanie (Kłoda-Staniecko 2012, s. 97), sposób prowadzenia swojej postaci, zdobywanie punktów, materialnych korzyści, określonych umiejętności, ingerencję w świat przedstawiony gry i współtworzenie go. Do takiego działania potencjalny gracz może być zaproszony przez samego założyciela danej krainy. Twórca krainy Revek niejako na oczach czytelnika powołuje do życia kolejne jej fragmenty, oczekując przy tym zaangażowania odbiorców (przyszłych mistrzów gry i graczy) w tworze-

nie swego wirtualnego projektu: „opisy są trafne, ale pozostawiają miejsce na interpretację. Istnieje oficjalna wersja przedstawiana przez autora oraz wersja praktyczna, która zależy wyłącznie od decyzji (interpretacji) mistrza gry. Nie ma jedynego, słusznego rozwiązania, istnieje ich tyle, ile podyktuje ich wyobraźnia"[142]. Powstawanie przestrzeni fantasy dokonuje się na oczach odbiorców, a dalsze jej istnienie zależy od ich współdziałania. O tworzeniu tego świata czytamy, że „codziennie powstaje w nim coś nowego, opisywana jest kolejna kraina czy osada. Gdzieś tam rodzi się kolejny bohater, ktoś odnajduje zapomniane ruiny, z ziemi wyrasta kolejny cud natury"[143]. Autor krainy Revek, Wadim Zalewski, po ukończeniu *Przewodnika po Revek* ma nadzieję na wykorzystanie realiów opisywanej krainy przez graczy „do rozegrania przygód w dowolnej konwencji". Konwencje gatunkowe natomiast ściśle zostały tu określone na stronie głównej: jest to „Autorski Świat Fantasy", który wpływa na formę, funkcje i klimat nazw własnych w snutej opowieści. Wyznaczniki gatunku kierują naszą uwagę na zestawienie z elementami fantasy literackiej, w szczególności zaś z powieściami najbardziej znanego jej przedstawiciela, Johna R.R. Tolkiena. Takiego porównania dokonuje nawet sam autor strony o krainie Revek, gdy budowę swego świata opiera na kontraście dobra, neutralności i zła (w kulturze Śródziemia jednakże mamy Dobro i Zło), wprowadza ograniczony politeizm oraz rasy inne niż w dziełach autora *Hobbita*, co określa jako brak ras „tolkienowskich": zamiast elfów, krasnoludów, niziołków i orków są tu więc tarkarczycy, zanzeinczycy, rovenianie i troglodyci.

W *Przewodniku po Revek*, tak jak w wielu tekstach w cRPG, występuje tzw. stylizacja „na średniowiecze", pojawiająca się zarówno w sferze językowej opisów (jako archaizacja), jak i w nazwach własnych. Na wstępie czytamy takie słowa: „Przewodnik po Revek Autorstwa Merliviusa Oświeconego. Oryginał opublikowany w roku 920. Corocznie aktualizowany przez Starszego Skrybę Albertusa Maaranitę. Jest to czterdziesta druga edycja, opracowana w roku 1037 (wydanie pełne)"[144]. Antroponimy przywołane w tym fragmencie, nazwa profesji związanej z ręcznym przepisywaniem ksiąg oraz daty jednoznacznie odsyłają czytelnika ku konkretnym czasom, przy czym jako odbiorcy takich tekstów musimy być świadomi, że ich autorzy tak naprawdę nie wybierają prawdziwego historycznego wycinka czasowego, panuje tu przestrzeń wymyślona i czas niedający się zweryfikować, gdyż kraina Revek to „świat mitów i legend, których echo odbija się w teraźniejszości"[145], choć ową „teraźniejszość" również niełatwo jest zlokalizować na osi naszych dziejów. Stąd wynika następne podobieństwo z literacką wersją fan-

[142] http://revek.cba.pl/Pliki/ORevek.pdf (dostęp: 15 sierpnia 2015).
[143] Zob. http://revek.cba.pl (dostęp: 15 sierpnia 2015).
[144] http://fileserv.polter.pl/WielkaProbkaRevekBnW.pdf?direct (dostęp: 15 sierpnia 2015).
[145] http://fileserv.polter.pl/WielkaProbkaRevek.pdf?direct (dostęp: 15 sierpnia 2015).

tasy: autor tekstu zostaje tu uwolniony od obowiązku przestrzegania realiów historycznych, zaś „czas akcji jest właściwy tylko dla […] stworzonego świata i oznaczany według kryteriów określonych przez narratora" (Gemra 1998, s. 10). Ten na nowo stwarzany świat krainy Revek posiada swój niezwykle interesujący plan[146] z wieloma nazwami geograficznymi, będącymi formami całkowicie obcymi językowo dla odbiorcy polskiego oraz deskrypcjami jednostkowymi – jak najbardziej zrozumiałymi dla tegoż odbiorcy, złożonymi z rodzimych nazw pospolitych, np.: *Alenhal*, *Arashi*, *Bel'Ruhn*, *Fingoth*, *Forenhaart*, *Kolden*, *Lomiriel*, *Maritar*, *Nanaque*, *Sekland*, *Taurantia*, *Trafandar*, *Gaj Seleritha*, *Las Druidów*, *Góry Światła*, *Bezkresne Pastwiska*, *Matecznik Czarownic*, *Jezioro Smocze*, *Archipelag Sporów*, *Żółty Archipelag*, *Złota Wyspa*, *Wyspa Robaka*. Mapa ta jest „usiana" nazwami własnymi, więc jeszcze długo trzeba by je wymieniać, by dojść do połowy liczby onimów naniesionych na plan. Należy podkreślić ciekawy zabieg językowy w analizowanym elemencie kartograficznym: obiekty o powyższych nazwach są wymieszane, gdyż mapa nie jest odwzorowaniem miejsca autentycznego, więc onimy rodzime i złożone z polskich apelatywów oraz formy obce pojawiają się obok siebie: w jednej krainie występują miasta o nazwach *Ognisty Port*, *Halantar* i *Nedion* lub też w bliskim sąsiedztwie obiekty nazwane: *Zalesie Szlacheckie*, *Książęca Knieja* (choronimy), *Leśne Oko* (skupisko leśne), *Lonorr*, *Ran'est* (ojkonimy), *Broceliand* (oronim). Jedna grupa nazw określa tu czasową i przestrzenną odległość opisywanego świata, a druga (ta zrozumiała) stara się ten świat przybliżyć za pomocą języka oraz ocenić i zrozumieć dzięki czytelnej semantyce jednostek leksykalnych w deskrypcjach o charakterze nazw własnych. Dzięki nim wiemy, że świat ten zamieszkują na przykład druidzi, czarownice czy smoki. Poza tym niektóre toponimy brzmią jak znane nazwy autentyczne, np. *Kalvaria* czy *Kasperowy Wierch* (por. *Kalwaria*, *Kasprowy Wierch*). Cały *Przewodnik po Revek* przypomina zresztą powieść, w której nakreślono odrębną mitologię, opisano bóstwa (*Maar*, *Roven*, *Zanzein*), rasy i podrasy Starego Kontynentu (*Kerianie*, *Selerici*, *Kershowie*, *Neusverianie*), smoki (*Ebriel*, *Xargafar*, *Verevog*), potwory (*Aveder*, *Barghest*, *Kipnokast*), krainy (*Elemgarth – Kraina Wiecznej Nocy*, *Wortgarth – Ziemie Centralne*, *Ningarth – Krainy Śniegu*), gildie, organizacje, ważnych, legendarnych bohaterów (*Thias*, *Kadac Paladin*, *Salfyr Rethangus*, *Firhelm IV Przeklęty*) itd. Status cytowanego tu tekstu zamieszczonego w Internecie jest wyjaśniany w różnych miejscach, m.in. w *Posłowiu*: „Revek nie ma aspiracji, by być osobnym 'systemem RPG', z własnymi, sztywnymi zasadami gry. Revek nie ma też aspiracji, by być typowym 'settingiem' […], obraz Revek jest tak naprawdę kształtowany nie przez autora Przewodnika, a przez samego odbiorcę, od którego zależy interpretacja i wyobrażenie sobie tego świata w głowie. […] Jako

146 http://fileserv.polter.pl/MapaRevek.jpg?direct (dostęp: 15 sierpnia 2015).

mistrz gry możesz dostosować Revek do swoich potrzeb i wyciągnąć z niego to, co według Ciebie jest najlepsze i najciekawsze"[147]. Echem odbijają się tu zatem wcześniejsze rozważania o zadaniach odbiorcy, ale też dostrzeżeniu jego roli w komunikacji internetowej. Fabułę dotyczącą tej krainy można więc uznać za bazę, podstawę rozwoju gry cRPG utrzymanej w konwencji fantasy. Autor krainy Revek jest więc twórcą interesującej opowieści z występującymi w niej zespołami nazw własnych.

Teksty w cRPG dostarczają rozrywki także za pomocą parodii cech gatunkowych, dzięki groteskowemu spojrzeniu na świat fantasy, który wielu czytelnikom znany jest z „poważnego" tonu Tolkienowskiej kreacji Śródziemia. W opowieściach łamiących w sposób zamierzony schematyczność fabuły tej konwencji pojawia się humor jako efekt stylizacji parodystycznej. Ciekawym przykładem jest tekst przedstawiony na stronie rekrutacji do sesji gry *Play By Forum* (PBF), gdzie wyraźnie zostało zaznaczone, że jest to „kolejna sesja RPG fantasy humorystycznej". Świat przedstawiony odwołuje się tu do fantastycznej przestrzeni trylogii *Władca Pierścieni*, lecz odwołanie to polega na ośmieszeniu poetyki *high fantasy*. Autor fabuły gry na pytanie, czy historia i postać mają być utrzymane w konwencji humorystycznej, odpowiada, że niekoniecznie, byle nie były dramatyczne lub tragiczne, a najlepiej, by wyśmiewały sprawdzone schematy. Parodia schematów wpisanych w konwencję widoczna jest w rozmaitych składnikach tekstu, począwszy od pierwszych słów opowieści Teodora z Loren, skierowanej do Garreta: „Władca Ciemności siedział na swym tronie i nudził się jak cholera. Jego niezliczona (wszyscy jego słudzy byli słabi z matematyki) i niezwyciężona (pomijając te 3–4 druzgoczące klęski) armia zniewoliła już większość zbuntowanych królestw. Teraz nawet nikt nie planował na niego zamachu. Jego żołnierze byli na to za głupi, a wszyscy wrogowie dawno gryźli piach. Toteż nie mając obecnie nic do roboty, całe dnie spędzał, siedząc na swoim tronie, dumnie eksponując swoją królewską postawę przed poddanymi. Nagle z nudy wyrwały go okrzyki walki, ryki służących mu orków i rżenie koni. Próbował wstać, ale z powodu braku ruchu roztył się tak, iż zaklinował się w swym tronie. Po kilku nieudanych próbach nie widział innej alternatywy jak tylko siedzieć i czekać na rozwój wypadków"[148].

Ten znudzony i otyły *Władca Ciemności* to aluzja do postaci *Saurona*, także zwanego *Władcą Ciemności* w dziele Tolkiena. Dwa pierwsze wyrazy składające się na deskrypcję o funkcji semantycznej, ekspresywnej i intertekstualnej rozpoczynają długi szereg nawiązań do trzytomowego dzieła oksfordzkiego profesora: w dalej przedstawianym tekście sesji gry wojownik wraz z przyjaciółmi (starym magiem,

[147] http://fileserv.polter.pl/WielkaProbkaRevek.pdf?direct (dostęp: 15 sierpnia 2015).

[148] http://lastinn.info/archiwum-rekrutacji/6342-kolejna-sesja-rpg-fantasy-autorski-humorystyczny.html (dostęp: 18 sierpnia 2015).

niziołkiem łotrzykiem, napakowanym barbarzyńcą[149] z wielkim mieczem i elfią czarodziejką) unicestwia Władcę Ciemności, na świecie panuje „standardowy do bólu pokój", ktoś znowu sprowadza na świat groźbę zagłady, Władca Ciemności jednak żyje, w dodatku posiada „kilka potężnych artefaktów". Nie są to rzeczy tak wielkiej wagi, jak pierścień z napisami w języku Mordoru (z *Władcy Pierścieni*), ale jednak artefakty poszukiwane przez wielu śmiałków, którzy chcieli się wzbogacić, wchodząc w ich posiadanie, por.: „Miecz Zniszczenia[150], Tarcza Cienia i jeszcze kilka przedmiotów o banalnych nazwach pisanych wielkimi literami", które według rozpowszechnianych przez Władcę plotek „znajdowały się za Górami Śmierci, Lasem Chaosu i pośrodku rzeki Lawy Wiecznego Potępienia"[151]. Autor tekstu, mówiąc o „nazwach pisanych wielkimi literami", przywołuje tu nazwy owych artefaktów, będące deskrypcjami jednostkowymi, których znaczenie wynika ze znaczenia wyrazów pospolitych znajdujących się w strukturze tych form (por. Skowronek 2006, s. 441). *Miecz Zniszczenia*, *Tarcza Cienia* i ewentualne inne nazwy przedmiotów są w tym tekście poddawane wartościowaniu – są banalne. Władcę Ciemności bawiło obserwowanie poszukiwań artefaktów przez wspomnianych śmiałków, zwłaszcza gdy docierali w końcu do rzeki Lawy, gdzie znajdowali skrzynkę, a w niej stary pergamin z napisem: „Ha! Ha! Ale was nabrałem. W.C." Humor językowy w opowiadaniu spotęgowany jest skojarzeniem inicjałów *W.C.* ze znaczeniem skrótowca od angielskich słów *water closet* 'muszla klozetowa' (WC)[152].

W utworze Tolkiena bohaterowie chcą zniszczyć pierścień w *rzece lawy* w *Górze Przeznaczenia*, lecz na tym podobieństwa się nie kończą: w cytowanym tekście, zamieszczonym w sieci, mag *Teodor z Loren* (por. krainę o nazwie *Lorien* z *Władcy Pierścieni*), przybywający w imieniu *Rady*, przypomina *Gandalfa* – członka, potem głowę *Białej Rady*. Postać *Garreta*, najemnika mającego zebrać drużynę w celu odnalezienia zaginionych artefaktów, nawiązuje z kolei do działalności *Aragorna* oraz tytułu pierwszej części cyklu Tolkiena: *Drużyna Pierścienia*. Zebrane nazwy własne pełnią więc funkcję ekspresywną i intertekstualną, zaś aluzje treściowe, podobnie jak w dziełach literackich, współwystępują tu z aluzjami onomazjologicznymi i onomastycznymi (Kosyl 1988, s. 40).

Powyższe analizy nazw własnych pochodzących z różnych tekstów gier komputerowych wykazały główne różnice i podobieństwa onomastykonów tych tekstów

---

149 Być może jest to aluzja do Conana Barbarzyńcy.

150 *Miecz Zniszczenia* prawdopodobnie odnosi się do nazwy *Miecz Prawdy*, określającej magiczną broń Poszukiwaczy Prawdy w powieściowym cyklu Terry'ego Goodkinda, ukazującego się w krajach anglojęzycznych w latach 1994–2007.

151 http://lastinn.info/archiwum-rekrutacji/6342-kolejna-sesja-rpg-fantasy-autorski-humorystyczny.html (dostęp: 18 maja 2015).

152 Chociaż rozwiązaniem skrótowca mogą być również formy *World Championship* ('Mistrzostwa Świata'), jednak podane wyżej znaczenie jest bardziej prawdopodobne.

i utworów literackich, zawierających tę samą przestrzeń, określaną jako fantasy. Podobieństwa w formie i pełnionych przez nazwy funkcjach widoczne są zwłaszcza w obrębie jednego dzieła, w którego fabule pojawiają się wymieszane *nomina propria* – o rozmaitej proweniencji językowej, budowie, genezie itp. Do różnic zaliczymy przede wszystkim rodzaj przekazu tekstu, inny system komunikowania się graczy między sobą niż pisarza i czytelników oraz odmienny proces odbioru tekstów. Różnice te wynikają z mechanizmu gry i z formy „bycia w grze", zwanego symulacją: „Dzięki działaniu silnika gry generującego świat zamieszkiwany przez nasze awatary w pewnym sensie zanurzamy się w symulowanym świecie" (Dovey, Kennedy 2011, s. 13). Taka symulacja pozwala także „odróżnić specyficzną podmiotowość gracza od podmiotowości widza czy czytelnika" (*ibidem*).

Fani fantastyki potrafią jednakże łączyć w ramach swoich zainteresowań różne sposoby przedstawienia przestrzeni fantasy, jeśli więc ktoś ogląda filmy należące do gatunku, to zna też zapewne jakieś teksty literackie, gry RPG, MMORPG czy komiksy lub przynajmniej o nich słyszał. Rola przestrzeni fantasy w tych tekstach kultury ma wielkie znaczenie dla ich odbiorców, ponieważ światy są w nich przedstawione w taki sposób, by gracze, czytelnicy i widzowie odebrali je według intencji nadawcy tekstu, czyli aby zostały zrozumiane. Doświadczanie tej przestrzeni dostarcza odbiorcom przyjemności – i dzieje się to w różnych planach: w filmie, w książce (gdzie przestrzeń oglądamy z wędrującymi bohaterami) i w grze, w której przestrzeń się „opanowuje" (por. *ibidem*, s. 123). Z kolei zrozumieniu tych tekstów sprzyjają mechanizmy odbioru charakterystyczne dla literatury popularnej.

Światy wyżej wspomniane mają swoje reprezentacje: mogą to być mapy (element obligatoryjny w grach), inne obrazy (np. herby czy flagi), teksty fabularne i nazwy własne, które jako miniteksty dokładnie opisują przestrzeń. Badane onomastykony, składające się z wyrazów rodzimych, form obcych językowo, ale też całkiem sztucznych, pobranych z generatorów, zawierają wystarczające, szczegółowe informacje na temat odkrywanego przed oczami czytelnika i gracza fantastycznego świata, a także pomagają go zwizualizować.

▪ ZAKOŃCZENIE ▪

Brian Stableford w obszernej pracy pt. *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, w rozdziale *Chronology* (chodzi o chronologię literatury fantasy) jako pierwszą datę na swej liście umieszcza VIII w. p.n.e., kiedy to powstały eposy Homera, wytworzyło się pojęcie literackiego geniuszu oraz tradycja literatury fantasy. Za Homerem pojawia się jeszcze wielu twórców i ich ważne dzieła, m.in. tragedie Ajschylosa, *Metamorfozy* Owidiusza, *Satyricon* Petroniusa, *Dafnis i Chloe* Longusa, poemat *Beowulf*, *Pieśń o Rolandzie*, utwory z cyklu arturiańskiej fantasy, sagi germańskie i skandynawskie, *Edda poetycka* i wiele innych, powstałych w okresie od VIII w. p.n.e. do roku 2004, gdy ukazały się książki Elizabeth Hand *Mortal Love*, cykl Gene'a Wolfe'a *The Wizard Knight* i inne (zob. Stableford 2005, s. XIII–XXXIV). Należy przyznać, że fantasy znalazła się w niezwykle zacnym gronie dzieł literackich, głównie dzięki temu, że próbuje tworzyć mity niejednokrotnie na miarę opowieści z powyższych dzieł, które wyjaśniają historię świata, bogów i ludzkości. Amerykańska badaczka tekstów literackich i gier z gatunku fantasy ujęła to tak: „The need for fantasy seems to have been present since the beginning of human history, and some form of fantasy is found in all cultures" (Scott 2006, s. XI).

Opowieści o herosach i innych bohaterach można potraktować jako przygody rozgrywane w świecie możliwym, w innej wersji rzeczywistości, która posiada określone cechy egzystencjalne, ontologiczne itp. – wyrażone za pomocą odpowiednich form językowych. Przedstawione w niniejszej pracy analizy fragmentów utworów literackich i tekstów umieszczonych w cRPG lub w podręcznikach do gier komputerowych pokazują, w jaki sposób wybrany świat możliwy przedstawiony jest za pomocą nazw własnych.

Funkcja nazw własnych w utworach fantasy jest podporządkowana głównemu zadaniu tej odmiany literatury popularnej, z której pochodzi oceniany materiał badawczy. Autorzy dzieł pragną zaprezentować czytelnikowi skomplikowaną przestrzeń magiczną albo realistyczno-magiczną w ramach prostych schematów kompozycyjnych opowiadań i powieści, łączących się z „łatwym" odbiorem treści dzieła.

Innym sposobem jest język, za pomocą którego pisarz chce nam tę przestrzeń pokazać – styl każdego autora ma oczywiście swe cechy indywidualne, jednak w tekstach literackich w konwencji fantasy język ma „przemówić" do czytelników o rozmaitej wrażliwości literackiej i umiejętności interpretowania dzieł oraz trafić do szerokiego grona odbiorców. Utwór taki nie może zawierać kilku poziomów odczytania, musi być zrozumiany przez wielu sięgających po książkę, zaś jego język nie powinien być głęboko symboliczny, z niedomówieniami lub trudnymi do odgadnięcia aluzjami i ukrytymi nawiązaniami do szeroko pojętej kultury. Dlatego pisarze często sięgają do humoru językowego, ponieważ w dziele z komiczną fabułą, uwzględniającą dystans narratora do przedstawianych problemów, lepiej jest opisać pewne trudne zagadnienia dotykające współczesnej rzeczywistości.

Kolejnym sposobem prezentacji świata przedstawionego w fikcji niemimetycznej utworu fantasy są nazwy własne. Literackie *nomina propria* należą do warstwy językowej tekstu ze wspomnianymi wyżej schematami odbioru, zazwyczaj są one odpowiednio wkomponowane w język dzieła, a ich zadaniem jest prezentacja i opis przestrzeni fantastycznej. Służą temu realistyczne sposoby nominacyjne, często jednak wyzyskujące w podstawach różnych klas proprialnych słownictwo odmienne od leksyki charakterystycznej dla polskich nazw własnych. Onimy w przestrzeni jednego dzieła literackiego fantasy mogą być niezwykle zróżnicowane: ze względu na genezę, formy, funkcje i pochodzenie językowe są to nazwy realistyczne, sztuczne, hybrydalne, groteskowe, rodzime, obce (albo niby-obce). Nazwy te tworzą swoisty miszmasz: czytelne deskrypcje jednostkowe występują obok form semantycznie nieprzejrzystych, ewokujących języki obce, a nazwy realistyczne i autentyczne obok sztucznych (najczęściej w fantasy humorystycznej). Ta heterogeniczność nazewnictwa w branych pod uwagę dziełach nie sprawia wrażenia chaosu, celem tego wymieszania różnych genetycznie form nie jest utrudnianie życia czytelnikom, lecz przeciwnie: podkreślenie zachowanej w świecie fantasy równowagi oraz porządku kreowanej przestrzeni – jak w uporządkowanym świecie Ziemiomorza Ursuli Le Guin (Błażejewski 1993, s. 27).

Nazwy własne zależą od podgatunku omawianej konwencji, tematyki dzieła i zainteresowań autora. W fantasy humorystycznej zetkniemy się z onimami groteskowymi, zdeformowanymi i parodiującymi nazwy autentyczne, zwłaszcza jeśli pisarz ironizuje ze świata realnego za pomocą satyryczności i komizmu. W utworach „na serio" głównym zadaniem toponimów jest przedstawienie innego, równoległego, alternatywnego, czyli możliwego świata, odmiennej przestrzeni niemającej związków z realną rzeczywistością, dlatego nazwy własne często przybierają w takim tekście obce brzmienie. Dla odbiorców właśnie dźwiękowa strona form nazewniczych może okazać się najistotniejsza, czytelnik bowiem nie musi zastanawiać się nad ich znaczeniem, choć wnikliwy interpretator tekstu może do-

ciekać semantyki wybranych leksykalnych podstaw onimów. Niektórzy pisarze formy obce językowo i rodzime umiejscawiają w pseudośredniowieczu (Andrzej Sapkowski, Anna Brzezińska, Jacek Dąbała) lub w czasie przypominającym inną epokę (Andrzej Ziemiański, Andrzej Pilipiuk, Jacek Komuda). Są też twórcy, którzy fabułę swych dzieł osadzają poza Ziemią, jak Maja Lidia Kossakowska (w powielonych realiach Nieba i Piekła, w Strefach Poza Czasem).

Z realistycznym sposobem przedstawienia rzeczywistości fantastycznej łączy się ponadto wizerunek opisywanego przez autora świata. Jego istotnym elementem jest mapa tworzonej krainy. Nie zawsze pisarz umieszcza rysunek wymyślanej przestrzeni na kartach powieści (wzorem np. J.R.R.Tolkiena), choć utwór zyskuje na wartości, gdy występujące w nim nazwy geograficzne naniesione są na dobrze skonstruowaną mapę[153]. Jest ona dopełnieniem tekstu pisanego, nazwy zapisane na mapie tworzą wspomnianą wyżej językową mozaikę: formy rodzime występują tu obok całkiem obcych, rzadkich i sztucznych. Autorowi tekstu zależy, by jak najwierniej przedstawić stwarzaną przez siebie przestrzeń – w powieści fantasy.

Istotną kwestią w badaniu nazw własnych w tekstach literackich są pełnione przez nazwy funkcje, pomijając tę nadrzędną, związaną z optymalną prezentacją przestrzeni fantasy. W stosunku do wypracowanego przez badaczy utworów realistycznych rejestru funkcji opis niektórych z nich powinien ulec modyfikacji: np. w większości branych pod uwagę powieści i opowiadań onimy pełnią funkcję lokalizacji w czasie i w przestrzeni, ale wyłącznie w świecie przedstawionym utworu, gdyż powieściowa czasoprzestrzeń jest tu nieokreślona (inaczej jest w prozie realistycznej), co jest właściwością gatunkową – tak jest zwłaszcza w fantasy mitopoetycznej, natomiast w świecie alternatywnym czy równoległym mogą oczywiście pojawić się nazwy autentyczne odnoszące się do autentycznych desygnatów, jak Gdańsk i jego okolice w powieści *Statek Magów* Doroty Wieczorek, lub też fakty z historii Polski w tzw. fantasy historycznej, np. w powieściach Elżbiety Cherezińskiej *Korona śniegu i krwi* (gdzie stworzono obraz Polski z okresu rozbicia dzielnicowego: *Przemysł II*, *Bolesław Pobożny*, *Bolesław Wstydliwy*, *Kinga*) oraz *Niewidzialna korona*. W analizowanym typie utworów nazwy własne przeważnie nie pełnią kilku funkcji, które jakby świadomie przez twórców dzieł są pomijane: chodzi o funkcję dydaktyczną, socjologiczną ze względu na pochodzenie narodowe bohaterów, emotywną i werystyczną. Ma to związek z wyznacznikami gatunkowymi tych tekstów, których zadaniem nie jest dydaktyzm, pouczanie odbiorców, zwłaszcza że w zdecydowanej większości są one przeznaczone dla czytelników do-

[153] Proces tworzenia map do powieści fantastycznych (z pomocą autora książki lub bez jego ingerencji) ciekawie opisuje Krzysztof Papierkowski na stronie Gdańskiego Klubu Fantastyki: http://gkf.org.pl/wstep-kartografia/ (dostęp: 25 sierpnia 2015).

rosłych. Z kolei pochodzenie narodowe postaci literackich stało się anachronizmem już w *science fiction* (choć jego echa widoczne są jeszcze w pierwszych powieściach Stanisława Lema). W fantasy mitopoetycznej mowa jest o społeczeństwie, wspólnocie ludzi, których imiona nie mówią na temat ich przynależności narodowej w dzisiejszym rozumieniu. Funkcję socjologiczną można rozpatrywać ze względu na pochodzenie społeczne bohaterów, zwłaszcza że akcja utworów często rozgrywana jest w scenerii pseudośredniowiecznej, więc w takim dziele mogą pojawić się sposoby nominacji charakterystyczne dla dawnych czasów, np. *Jaśnie Pan Kwarek na Solemnicy* (w powieści A. Brzezińskiej), *Ringweid z Siwego Lasu, syn Arlinga Złotowłosego, pana Sowiego Krzyku* (w opowiadaniu Pawła Majki). Sporadycznie w rejestrze funkcji onimów dostrzegamy funkcję aluzyjną, zwłaszcza tak świetnie ukazaną w postaci viplańskiego kontynentu jako aluzji do Europy i jej krajów w trzech tomach *Sagi o Czarokrążcy* Artura Baniewicza. Ze względu na odniesienia do innych utworów fantasy, różnego rodzaju pożyczki form nazewniczych ze znanych dzieł tej konwencji oraz wyzyskiwanie ich schematów fabularnych, lepiej jest rozważać tu zakres funkcji intertekstualnej, dlatego funkcja aluzyjna znalazła się w jej obrębie. Taki „okrojony" rejestr funkcji nazw własnych względem liczby tych funkcji w prozie realistycznej charakteryzuje także onimię światów wirtualnych, odmalowanych w tekstach fabularnych gier internetowych.

Najważniejszymi funkcjami, które pełnią nazwy własne w analizowanych tekstach internetowych, są funkcje wyżej wymienione: funkcja lokalizacji w czasie i w przestrzeni, ale w odniesieniu do wykreowanych krain, semantyczna (pełniona najczęściej przez nazwy zawierające w swej strukturze polskie leksemy), intertekstualna – przez nawiązywanie do innych tekstów literackich (np. J.R.R. Tolkiena, A. Sapkowskiego), a także ekspresywna, którą pełnią tu całe zespoły nazw własnych celowo udziwnianych, często obcej proweniencji, przyciągające uwagę odbiorcy jako odmienne od rodzimego systemu leksykalnego i fonetycznego znaki językowe[154]. Właśnie takie znaki są w stanie oddać wiarygodność stwarzanego od podstaw świata fantasy. Nazwy własne, wśród których jest tak wiele form niepolskich, nie pełnią natomiast funkcji socjologicznej, wskazując pochodzenie narodowe czy regionalne postaci – w świecie gry wyróżniamy ewentualnie rozmaite rasy, inne niż rasa ludzka. Onimy zazwyczaj nie pełnią też funkcji rozróżnia-

[154] Chodzi tu zwłaszcza o uwypuklenie ekspresji dźwiękowej – por. omówienie funkcji ekspresywnej nazw osobowych z utworów Iwaszkiewicza (Kosyl 1992, s. 129–131). O brzmieniu jako ważnym czynniku ekspresywnym imion pisze też Aleksandra Cieślikowa, w swych analizach podkreślając znaczenie derywowanych form nazw osobowych i typy motywacyjne przezwisk (Cieślikowa 1991b, s. 111–118). W obu pracach znajdują się przykłady onimów innego typu niż w grach RPG: są to autentyczne lub realistyczne formy rodzime (np. przezwiska) lub językowo obce (z utworów Jarosława Iwaszkiewicza).

nia denotatów w związku z przynależnością do danej rasy, choć niejednokrotnie formy imion elfów, ze względu na ich specyficzne brzmienie, taką funkcję spełniają. Językowo obce, często sztuczne nazwy własne postaci należących do pozostałych ras (gnomy, koboldy, orki, trolle itp.), są natomiast bardzo podobne.

Przestrzeń fantasy w różnych rodzajach komunikacji językowej jest opisywana za pomocą podobnych onimów: zarówno w utworach literackich, jak i w grach cRPG występuje nazewnicza mozaika, współwystępowanie nazw własnych rodzimych i obcych, należy jednak nadmienić, że w grach nazwy rodzime najczęściej ograniczają się do zespołu deskrypcji jednostkowych (wybór pada tu więc na polskie nazwy pospolite), pozostała większość onimów nawiązuje do obcych form nazewniczych lub do tworów zupełnie sztucznych, powstałych na przykład dzięki generatorom nazw utrzymanych w konwencji fantasy[155]. *Nomina propria* pochodzące z utworów literackich i gier komputerowych „w duchu" fantasy wykazują wiele podobieństw: są to nazwy reprezentujące rozmaite klasy nazw własnych, onimy o podobnej strukturze i symbolice dźwięku. Różnica polega na interaktywności użytkownika sieci. Gracz ma możliwość ingerencji w teksty sesji gry, a także w onimię przekazywanego komunikatu na stronach WWW. Pseudonimy netowe (zob. Tomczak 2005, s. 151–161) uczestników gry oraz imiona wykreowanych postaci zazwyczaj odpowiadają scenerii, klimatowi przestrzeni fantasy.

Brzmienie nazw własnych, które jest specyficznym wyróżnikiem konwencji, to istotna wartość badanych form nazewniczych, wskazujących na odmienną przestrzeń. W tekstach gier w duchu fantasy występuje ponadto stylizacja na średniowiecze (fantastyczne quasi-średniowiecze) – w obrębie motywów, wątków, wybieranych rekwizytów, wyglądu postaci, scenerii rozgrywanych wydarzeń, języka i nazw własnych. Ponadto w sieci występuje ciekawe zjawisko, które można określić w opisowy sposób jako uleganie modzie nazewniczej aktualnie funkcjonującej w wirtualnych światach cRPG i MMORPG. Wystarczy czytać fora poświęcone dokonywanym przez graczy wyborom nazw własnych dla prowadzonych postaci lub dla lokacji, by dojść do wniosku, że dźwiękowa organizacja propriów jest najważniejszym elementem w internetowej rzeczywistości komunikacyjno-językowej. Jest to poniekąd odbicie nazewniczych tendencji we współczesnej polszczyźnie, które Aleksandra Cieślikowa ocenia jako „pogoń za oryginalnością": tu również na wybór nazwy własnej często wpływa niezwykłość jej brzmienia, które na przykład może zawierać obce językowi polskiemu, nieprzyswajalne grupy: *-di-*, *-ri-* czy *-ti-* (zob. Cieślikowa 1999, s. 99–100). Robert Mrózek także dostrzega w zbiorze współcze-

[155] Na przykład generatory nazw miejsc i osób „w stylu" fantasy: http://donjon.bin.sh/name/#ancient_world, http://www.rinkworks.com/namegen/, http://fantasynamegenerators.com/ (dostęp: 25 sierpnia 2015) i inne.

snych antroponimów różnorodne innowacje onimiczne: imiona obce nawiązujące do różnych języków (np. włoskiego, francuskiego, angielskiego) – w pisowni oryginalnej lub częściowo przyswojonej (np. *Violetta*, *Jessica*), z geminacją (podwajaniem spółgłosek, np. *Orianna*), tworzeniem imion żeńskich od męskich (*Rafalina*) i męskich od żeńskich (*Irmin*), a także od nazw świata roślinnego, zwierzęcego i innych (Mrózek 2006, s. 310). Analiza nazw własnych przestrzeni fantasy w tekście literackim oraz w tekstach gier zamieszczanych w sieci łączy się więc ze stylizacją zawierającą najważniejsze procesy współtworzące to zjawisko stylistyczne, opisane przez Marię Wojtak (Wojtak 1994). Badaczka wymienia takie zabiegi, jak np. reprodukcję cech lub składników wzorca stylizacyjnego, selekcję określonych składników (obligatoryją lub fakultatywną) czy generalizację „polegającą przede wszystkim na zagęszczaniu wybranych składników wzorca" (*ibidem*, s. 136). Zanalizowane w niniejszej pracy formy onimów często bowiem stanowią grupy leksykalne odwołujące się do nazw własnych innych utworów, tekstów gier bądź nazw znanych z uzusu, występują zatem w utworach, w których stylizację „można utożsamiać z mimetyzmem na poziomie formy językowej tekstu" (*ibidem*; por. „reprodukowanie" onimicznych jednostek w grach komputerowych).

Onomastyka literacka łączy się ze stylistyką, która może być rozumiana jako jedna z semantyk języka (Skubalanka 1984, s. 14). Powinno się też łączyć analizę stylistyczną nazw z interpretacją o charakterze hermeneutycznym, opartą na dążeniu do zrozumienia sensu treści, który „nie kryje się za tekstem, lecz stoi przed nim" (zob. Skubalanka 2001, s. 14). Nazw własnych występujących w utworach literackich i grach fabularnych nie da się interpretować w oderwaniu od tekstów, jako odizolowane elementy proprialne stanowią bowiem niezrozumiały szereg wyrazowy (jeśli chodzi o formy obce językowo). Ale również nazwy z podstawami rodzimymi znaczą tylko w dziele literackim lub innym przekazie, ponadto w większości utworów są to onimy stylistycznie korespondujące z tekstami, w których występują.

Nazwy własne w przestrzeni fantasy są ponadto integralną częścią epiki spekulatywnej, która stara się odpowiedzieć na pytanie, „jak wyglądałaby literatura przy założeniu, że cudowność […] nie jest tylko przejawem podświadomości, lecz wskazuje na rzeczy i plany realne obiektywnie" (Oziewicz 2005, s. 26). Na potrzeby naszych rozważań można zmienić to pytanie: w jaki sposób *nomina propria* opisują rzeczywistość przedstawioną tak, by ją uwiarygodnić, by umotywować istnienie postaci literackich i wymyślonych krain w świecie możliwym? I trzeba przyznać, że nazwy własne w tekstach fantasy czynią tę przestrzeń dostrzegalną, niekiedy nawet bliską czytelnikowi, który jest w stanie uwierzyć – choć przez chwilę w czasie lektury powieści – w rzeczywiste istnienie przedstawionego świata.

▪ BIBLIOGRAFIA ▪

Allen Judy, 2006, *Encyklopedia fantasy*, tłum. Piotr Lewiński, Warszawa.

Augustynek Błażej, 2012, *Potencjał narracyjny gier wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków, s. 1–18.

Bańko Mirosław, 2002, *Słownik peryfraz czyli wyrażeń omownych*, Warszawa.

Baranowski Bohdan, 1951, *Postępowy pisarz z czasów saskich – Serafin Gamalski*, Łódź.

Barański Zbigniew, Semczuk Antoni, 1975, *Literatura rosyjska w zarysie*, Warszawa.

Bartmiński Jerzy, 2001, *Kontekst założony, historyczny czy kreowany?*, [w:] *Semantyka tekstu artystycznego*, red. A. Pajdzińska, R. Tokarski, Lublin, s. 109–121.

Bartmiński Jerzy, Niebrzegowska-Bartmińska Stanisława, 2009, *Tekstologia*, Warszawa.

Bartyzel Jacek, *Krótki przewodnik po pisowni nazwisk hiszpańskich, portugalskich i włoskich*. Dostęp: http://www.legitymizm.org/przewodnik-pisownia (dostęp: 15 maja 2015).

Biolik Maria (red.), 1993, *Onomastyka literacka*, Olsztyn.

Błażejewski Michał, 1993, *Stereotypy Ziemiomorza w wybranych powieściach pisarzy wybrzeża gdańskiego*, Gdańsk.

Bomba Radosław, 2014, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń.

Breza Edward, 1998, *Nazwy obiektów i instytucji związanych z nowoczesną cywilizacją (chrematonimy)*, [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 343–361.

Brykalski Dawid, 2003, *Angel Fantasy*, „Sfinks", nr 3, s. 157.

Brzezińska Anna, 2000, *Recepta na fantasy*, Magazyn Kultury Popularnej „Esensja", nr 2, XI. Dostęp: www.esensja.stopklatka.pl (dostęp: 15 maja 2015).

Brzostek Dariusz, 2005, *Problemy motywacji fantastycznej i fantastycznonaukowej*, [w:] *Polska literatura fantastyczna. Interpretacje*, red. A. Stoff, D. Brzostek, Toruń, s. 15–54.

Bubak Józef, Wilkoń Aleksander, 1969, *Z problematyki nazw własnych koni*, „Język Polski", R. 49, 4, s. 291–296.

Buczyński Marian, 1966, *Nazwy ulic i placów Lublina*, „Onomastica" XI.

Budziszewska Wanda, 1993, *Mit a nazwa rośliny*, [w:] *Historia języka polskiego. Wypisy z literatury*, wyb. Z. Krążyńska, Poznań, s. 261–263.

Bujnicka Maria, 1988, *Romans popularny – „Trędowata". Propozycja lektury*, „Literatura Ludowa", z. 2, s. 21–39.

Burska-Ratajczyk Beata, 2000, *Magia słowa – neologizmy nazewnicze w utworach artystycznych dla dzieci*, Rozprawy Komisji Językowej ŁTN, t. XLV, s. 5–23.

Buttler Danuta, 2001, *Polski dowcip językowy*, Warszawa.

Bystroń Jan S., 1993, *Nazwiska polskie*, Warszawa.

Canavan Trudi, 2007, *Lubię moich bohaterów*, Magazyn Kultury Popularnej „Esensja", nr 8, X. Dostęp: http://esensja.stopklatka.pl/varia/wywiady/tekst.html?id=4587&ref=ak_sm (dostęp: 15 maja 2015).

Chrzanowska-Kluczewska, 1997, *Gry językowe w teoriach naukowych*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa, s. 9–16.

Chudziński Wojciech M., Oszubski Tadeusz, 2003, *Zatrzymaj świat i wysiądź*, „Magazyn Wirtualny" w „Ekspressie Bydgoskim", z. 9, V, s. XIV.

Chyła Wojciech, 2004, *Tożsamość medialna, tożsamość wirtualna, tożsamość merkantylizująca popędy*, [w:] *Dylematy wielokulturowości*, red. W. Kalaga, Kraków, s. 307–327.

Cieślikowa Aleksandra, 1990a, *Od leksyki średniowiecznej do odrodzeniowej na podstawie staropolskiej antroponimii*, „Acta Universitatis Lodziensis, Folia Linguistica", nr 23, s. 41–49.

Cieślikowa Aleksandra, 1990b, *Staropolskie odapelatywne nazwy osobowe. Proces onimizacji*, Wrocław.

Cieślikowa Aleksandra, 1991a, *Derywacja paradygmatyczna w staropolskiej antroponimii*, Prace Instytutu Języka Polskiego, nr 75, Kraków.

Cieślikowa Aleksandra, 1991b, *Rodzaje ekspresji w tworzeniu nazw osobowych*, „Polonica", XV, s. 111–118.

Cieślikowa Aleksandra, 1993, *Nazwy własne w różnych gatunkach tekstów literackich*, [w:] *Onomastyka literacka*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 33–39.

Cieślikowa Aleksandra, 1998, *Przezwiska*, [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 119–134.

Cieślikowa Aleksandra, 1999, *Nazwy własne we współczesnym języku polskim*, [w:] *Polszczyzna 2000. Orędzie o stanie języka na przełomie tysiącleci*, red. W. Pisarek, Kraków, s. 97–114.

Cieślikowa Aleksandra, 2001, *Nazwa w tekście a tekst w nazwie*, [w:] *Semantyka tekstu artystycznego*, red. A. Pajdzińska, R. Tokarski, Lublin, s. 99–108.
Cotterell Arthur, 1996, *Słownik mitów świata*, Katowice.
Czaplicka Maria, 2003, *Dydaktyczno-wychowawcza funkcja nazw własnych w literaturze dziecięcej na przykładzie twórczości Wandy Chotomskiej*, [w:] *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 473–484.
Czaplicka-Jedlikowska Maria, 2007, *Edukacyjne aspekty nazw własnych w literaturze dla dzieci*, Bydgoszcz.
Dawidowicz Olga, 2001, *Role playing games a literatura współczesna*, [w:] *Praktyki opowiadania*, red. B. Owczarek, Z. Mitosek, Kraków, s. 341–368.
Dąbrowski Dariusz, 1988, *Kilka uwag o imionach własnych bohaterów w rosyjskiej i polskiej literaturze fantastycznej*, „Przegląd Rusycystyczny", XI, z. 3–4, s. 146–151.
Dobrzyńska Teresa, 2001, *Rola i zasięg relacji intertekstualnych jako czynnika organizującego tekst literacki. Pytania i dylematy*, [w:] *Stylistyka a pragmatyka*, red. B. Witosz, Katowice, s. 64–72.
Doležel Lubomír, 1998, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore–London.
Domaciuk Izabela, 2003a, *Nazwy własne w powieściach Anny Brzezińskiej. Antroponimia i teonimia*, [w:] *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 499–510.
Domaciuk Izabela, 2003b, *Nazwy własne w prozie Stanisława Lema*, Lublin.
Domaciuk Izabela, 2003c, *Słownictwo staropolskie w kreowaniu światów możliwych na przykładzie toponimii występującej w literaturze typu fantasy*, [w:] *Przeszłość, teraźniejszość i przyszłość polskiej onomastyki*, red. R. Łobodzińska, Wrocław, s. 223–231.
Domaciuk Izabela, 2005, *Funkcje nazw własnych w wybranych utworach zaliczanych do literatury fantasy*, [w:] *Z najnowszych tendencji w polskim nazewnictwie*, red. R. Łobodzińska, Łask 2005, s. 175–190.
Domaciuk Izabela, 2006, *Onomastyka „Antybaśni z 1001 dnia" Marcina Wolskiego*, [w:] *Poznańskie Spotkania Językoznawcze*, t. 15, red. Z. Krążyńska, Z. Zagórski, Poznań, s. 7–17.
Domaciuk-Czarny Izabela, 2010, *Nazewnictwo mikronacji w rzeczywistości wirtualnej (na przykładzie polskich stron internetowych)*, [w:] *W świecie nazw. Księga jubileuszowa dedykowana Profesorowi Czesławowi Kosylowi*, red. H. Pelcowa, Lublin, s. 91–102.
Domaciuk-Czarny Izabela, 2012, *Sposoby opisu nazw własnych w utworach zaliczanych do fantasy*, [w:] *Jednotlivé a všeobecné v onomastike. 18. slovenská onomastická konferencia*, red. M. Ološtiak, Prešov, s. 368–377.

Domaciuk-Czarny Izabela, 2013, *Proper names and conventions in the polish fantasy literature*, [w:] *Beiträge der Europäischen Slavistischen Linguistik (Polyslav XVI)*, red. S. Ulrich, E. Kislova, E. Kubicka, München–Berlin–Washington/D.C., s. 44–50.

Domaciuk-Czarny Izabela, Siwiec Adam, 2012, *Nazwy własne w opisie wirtualnych państw i terytoriów*, [w:] *Słowa, style, metody*, red. H. Pelcowa, Lublin, s. 43–52.

Dovey Jon, Kennedy Helen W., 2011, *Kultura gier komputerowych*, Kraków.

Drabina Jan, 2000, *Historia Bytomia 1254–2000*, Bytom.

Draguła Andrzej, 2009, *Internet jako nowa przestrzeń dla fantastyki i religijności*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra, s. 43–49.

Duma Jerzy, 2003, *Nazwy rzek polskich ze słowiańskim przymiotnikowym określeniem barwy wody*, [w:] *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 385–409.

Dziadkowiak Konrad, 2011, *Tolkienowska koncepcja fantasy mitopoetycznej. Próba badania teologicznego*, seria: „Anatomia Fantastyki", nr 16, Gdańsk.

Fauskanger Helge Kåre, *Ardalambion. O językach Ardy, wymyślonego świata J.R.R. Tolkiena (przekład: Gwidon S. Naskrent)*. Dostęp: http://www.lodz.tpsa.pl/iso/Tolkien/Arda/index.html (dostęp: 15 maja 2015).

Frąszczak Bogumiła, 1986, *Onomastyka literacka w przeznaczonych dla dzieci utworach Ludwika Jerzego Kerna*, Rozprawy Komisji Językowej WTN XIV, s. 73–88.

Frelik Paweł, 2003, *Proza popularna lata 60.-80. Fantasy, horror, proza detektywistyczna*, [w:] *Historia literatury amerykańskiej XX wieku*, t. 2, red. A. Salska, Kraków, s. 377–395.

Frelik Paweł, 2005, *Maps*, [w:] *The Encyclopedia of Themes in Science Fiction and Fantasy*, red. G. Westfahl, Westport, CT: Greenwood Press, s. 494–496.

Gajda Stanisław, 1987, *Społeczne determinacje nazw własnych tekstów (tytułów)*, „Socjolingwistyka", nr 6, s. 79–89.

Gałkowski Artur, 2008, *Chrematonimy w funkcji kulturowo-użytkowej. Onomastyczne studium porównawcze na materiale polskim, włoskim, francuskim*, Łódź.

Garczyński Stefan, 1989, *Anatomia komizmu*, Poznań.

Gemra Anna, 1998, *Fantasy – mit na nowo opowiedziany?*, „Literatura Ludowa", nr 2, Wrocław, s. 3–18.

Genette Gerard, 1992, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, [w:] *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, t. 4, cz. 2, Kraków, s. 317–366.

Gieysztor Aleksander, 1982, *Mitologia Słowian*, Warszawa.

Gilârevskij Rudžero S., Starostin Boris A., 1978, *Inostrannye imena i nazvaniâ v russkom tekste: spravočnik*, Moskva.

Głowacki Jerzy, 1999, *Nazewnictwo literackie w utworach Edmunda Niziurskiego*, Gdańsk.
Głowiński Michał, 1986a, *Cztery typy fikcji narracyjnej*, [w:] *Teoretycznoliterackie tematy i problemy*, red. J. Sławiński, Wrocław, s. 25–34.
Głowiński Michał, 1986b, *O intertekstualności*, „Pamiętnik Literacki", z. 4, s. 75–100.
Głowiński Michał, 2003, *Groteska jako kategoria estetyczna*, [w:] *Groteska*, red. M. Głowiński, Gdańsk, s. 5–15.
Głowiński Michał, 2007, *Gatunek literacki i problemy poetyki historycznej*, [w:] *Polska genologia literacka*, red. D. Ostaszewska, R. Cudak, Warszawa, s. 69–91.
Główczewski Aleksander, 2006, *Komizm w komunikacji literackiej (rozważania w perspektywie kognitywistycznej)*, [w:] *Kognitywizm w poetyce i stylistyce*, red. G. Habrajska, J. Ślusarska, Kraków, s. 159–173.
Górski Konrad, 1987, *Aluzja literacka (Istota zjawiska i jego typologia)*, [w:] *Problemy teorii literatury*, seria 1, wyb. H. Markiewicz, Wrocław, s. 314–338.
Graf Magdalena, 2007, *Czy współczesna proza polska może być dla onomasty interesująca?*, [w:] *Nowe nazwy własne. Nowe tendencje badawcze*, red. A. Cieślikowa, B. Czopek-Kopciuch, K. Skowronek, Kraków, s. 587–597.
Green Miranda J., 2001, *Mity celtyckie*, przeł. J. Kolczyńska, Warszawa.
Grodziński Eugeniusz, 1973, *Zarys ogólnej teorii imion własnych*, Warszawa.
Grzędzielska Maria, 1956, *Realizm a fikcja artystyczna w literaturze*, „Życie Literackie", nr 19 (224), s. 8.
Gulisano Paolo, 2002, *Tolkien. Mit i łaska*, Poznań.
Haka-Makowiecka Karolina, Makowiecka Marta, Węgrzecka Małgorzata, 2009, *Leksykon fantastyki. Postacie, miejsca, rekwizyty, zjawiska*, Warszawa.
Handke Kwiryna, 1993, *Nazewnictwo jako narzędzie ekspresji*, [w:] *Onomastyka literacka*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 41–49.
Handke Kwiryna, 1998, *Nazewnictwo miejskie*, [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 283–307.
Handke Ryszard, 2000, *Fantasy*, [w:] *Literatura polska XX wieku. Przewodnik encyklopedyczny*, red. A. Lam, A. Hutnikiewicz, Warszawa, s. 161–162.
Jakubowski Wiktor, Łużny Ryszard (oprac.), 1971, *Literatura staroruska. Wiek XI–XVII. Antologia*, Warszawa.
Jakus-Borkowa Ewa, 1989, *Semantyka przymiotników właściwościowych w hydronimii polskiej*, [w:] *Hydronimia słowiańska*, red. K. Rymut, Wrocław, s. 141–149.
Jaworska Katarzyna, *Fantasy w polu gatunków baśniowo-fantastycznych*. Dostęp: http://poetyka.wordpress.com/about/52–2/ (dostęp: 15 maja 2015).
Jędrzejko Ewa, 1997, *Strategia tekstotwórcza a gry językowe w literackich nazwach własnych*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, red. E. Jędrzejko, U. Żydek-Bednarczuk, Warszawa, s. 65–75.

Jirásek Alois, 1953, *Staré pověsti české*, Praha.

Kaczmarek Leon, Skubalanka Teresa, Grabias Stanisław, 1994, *Słownik gwary studenckiej*, Lublin.

Kaleta Zofia, 1998, *Teoria nazw własnych*, [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 15–36.

Kasperski Edward, 1996, *Związki literackie, intertekstualność i literatura powszechna*, [w:] *Literatura i różnorodność. Kresy i pogranicza*, red. E. Czaplejewicz E. Kasperski, Warszawa, s. 91–105.

Kępa-Figura Danuta, 2007, *Gry językowe w mediach tradycyjnych i Internecie*, [w:] *Beiträge der Europäischen Slavistischen Linguistik (Polyslav)*, t. 10, red. B. Brehmer, V. Ždanowa, R. Zimny, München, s. 65–70.

Kęsikowa Urszula, 1985, *Funkcje nazewnictwa w powieściach Kornela Makuszyńskiego*, Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Gdańskiego, „Prace Językoznawcze", XI, s. 43–56.

Kisielewska Alicja, 2005, *Przestrzeń teleuczestnictwa*, [w:] *Między słowem a obrazem. Księga pamiątkowa dla uczczenia jubileuszu Profesor Eweliny Nurczyńskiej-Fidelskiej*, red. M. Jakubowska, T. Kłys, B. Stolarska, Kraków, s. 539–545.

Kluszczyński Ryszard W., 2001, *Światy multimediów*, [w:] *W świecie mediów*, red. E. Nurczyńska-Fidelska, Kraków, s. 85–99.

Kłoda-Staniecko Bartosz, 2012, *Gram, więc… kim jestem? Rola i funkcja gracza w relacji z medium ergodycznym*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków, s. 91–102.

Knappová Miloslava, 1996, *Jak se bude Vaše dítě jmenovat?*, Praha.

Kołodziejczak Tomasz, 2000, *Janusz A. Zajdel (1938–1985) o sobie*, „Fenix", nr 9 (97), s. 83–84.

Konopka Blanka, 1986, *Fantastyka grozy w literaturze rosyjskiej początku XX wieku*, „Slavia Orientalis", XXXV, nr 3, s. 417–424.

Kopertowska Danuta, 2000, *Struktura nazw miejscowych motywowanych topografią*, „Onomastica" XLV, s. 53–72.

Kossakowska Maja Lidia, 2004, *Glosa*, [w:] *Siewca Wiatru*, Lublin, s. 541–563.

Kosyl Czesław, 1974, *O przechodzeniu nazw własnych do kategorii nazw pospolitych (Na materiale gwary studenckiej)*, „Onomastica" XIX, s. 85–104.

Kosyl Czesław, 1983, *Forma i funkcja nazw własnych*, Lublin.

Kosyl Czesław, 1988, *Aluzyjność nazw własnych w dziele literackim*, „Annales" UMCS, vol. VI, s. FF, s. 39–49.

Kosyl Czesław, 1990, *Geneza i funkcja nazw własnych w twórczości Macieja Wojtyszki*, „Annales" UMCS, vol. VIII, s. FF, s. 39–53.

Kosyl Czesław, 1991, *Nazwy własne w literaturze dla dzieci (na przykładzie prozy Ewy Szelburg-Zarembiny)*, ZN WSP w Opolu, „Językoznawstwo" XIII, s. 201–209.

Kosyl Czesław, 1992, *Nazwy własne w prozie Jarosława Iwaszkiewicza*, Lublin.

Kosyl Czesław, 1993a, *Główne nurty nazewnictwa literackiego (zarys syntezy)*, [w:] *Onomastyka literacka*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 67–100.
Kosyl Czesław, 1993b, *Obce nazwy osobowe w polskiej literaturze pięknej*, „Acta Universitatis Lodziensis", „Folia Linguistica", nr 27, s. 149–156.
Kosyl Czesław, 1998, *Nazwy własne w literaturze pięknej*, [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 363–387.
Kosyl Czesław, 2002, *Modele onimiczne w nazewnictwie ulic*, [w:] *Toponimia i oronimia*, red. A Cieślikowa, B. Czopek-Kopciuch, Kraków, s. 49–57.
Kosyl Czesław, 2003a, *Nazwy własne w literaturze pięknej*, [w:] *Słowiańska onomastyka. Encyklopedia*, t. 2, red. E. Rzetelska-Feleszko, A. Cieślikowa, Warszawa–Kraków, s. 434–439.
Kosyl Czesław, 2003b, *Peryfrastyczne ekwiwalenty nazw geograficznych*, [w:] *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 265–273.
Kowalczyk Mariusz, 2002, *Organizacja Narodów Wirtualnych*, „Wprost", nr 24 (1020), 16 VI, s. 60–61.
Kristeva Julia, 1983, *Słowo, dialog i powieść*, [w:] *Bachtin: Dialog – język – literatura*, red. E. Czaplejewicz, E. Kasperski, Warszawa, s. 394–418.
Krjukov Michail W. (red.), 1986, *Sistiemy licznych imien u narodov mira*, Moskva.
Kruszyńska Agnieszka, 2002, *Teoria światów możliwych w badaniach literackich*. Dostęp: http://www.tolkien.com.pl/hobbickanorka/artykuly/mozl.html (dostęp: 15 maja 2015).
Krzyżanowski Jerzy R., 1987, *Legenda Samosierry i inne prace krytyczne*, Warszawa.
Kumaniecki Kazimierz, 1988, *Historia kultury starożytnej Grecji i Rzymu*, Warszawa.
Kuncewicz Piotr, 1967, *Samotni wobec historii*, Warszawa.
Kurcz Ida, 1987, *Język a reprezentacja świata w umyśle*, Warszawa.
Kurcz Ida, 2010, *Teoria umysłu a kompetencja komunikacyjna*, [w:] *Jerzy Bobryk, Krótka historia psycholingwistyki polskiej*, tejże, Warszawa, s. 205–221.
Labuda Gerard, 1997, *Mściwoj I*, [w:] *Słownik biograficzny Pomorza Nadwiślańskiego*, red. S. Gierszewski, t. 3: L–P, red. Z. Nowak, Gdańsk.
Lech Łucja, 1995, *Funkcjonowanie nazw własnych w lekturze szkolnej (na przykładzie „Księgi strachów" Zbigniewa Nienackiego)*, [w:] *Materiały XVII Ogólnopolskiej Konferencji Młodych Językoznawców-Dydaktyków. Bydgoszcz–Wenecja koło Żnina, 22–24 maja 1990*, red. A. Otwinowski, Bydgoszcz, s. 103–108.
Leibniz Gottfried Wilhelm, 2001, *Teodycea. O dobroci Boga, wolności człowieka i pochodzeniu zła*, Warszawa.
Lem Stanisław, 1970, *Fantastyka i futurologia*, t. 1–2, Kraków.
Lemann Natalia, 2001, *Onomastyka i jej rola w kreowaniu świata przedstawionego w literaturze fantasy (wybrane utwory polskiej fantasy na tle niektórych utworów anglojęzycznych)*, [w:] *Język w komunikacji*, t. 2, red. G. Habrajska, Łódź, s. 93–111.

Lemann Natalia, 2006, *Prototyp i profilowanie przedmiotu mentalnego SMOK w literaturze fantasy, na wybranych przykładach*, [w:] *Kognitywizm w poetyce i stylistyce*, red. G. Habrajska, J. Ślósarska, Kraków, s. 143–157.
Lemann Natalia, 2007, *Historia magica – epicka historiografia w prozie realizmu magicznego*, [w:] *Realizm magiczny. Teoria i realizacje praktyczne*, red. J. Biedermann, G. Gazda, I. Hübner, Łódź, s. 63–73.
Lemann Natalia, 2008, *Epicka historiografia we współczesnej prozie polskiej*, Łódź.
Lemann Natalia, 2009, *„Świat Dysku" Terry'ego Pratchetta jako kontrdyskurs rzeczywistości*, [w:] *Zrozumieć humor*, t. I, Seria: *Humor. Teorie. Praktyka. Zastosowania*, red. S. Dżereń-Głowacka, A. Kwiatkowska, Piotrków Trybunalski, s. 271–280.
Lewis Clive S., 1947, *On Stories*, [w:] *Essays Presented to Charles Williams*, Oxford University Press, s. 90–105.
Łebkowska Anna, 1991, *Fikcja jako możliwość. Z przemian prozy XX wieku*, Kraków.
Łesiów Michał, 2005, *Klasyfikacja słowotwórcza mikrotoponimów z pogranicza polsko-ukraińskiego*, [w:] *Mikrotoponimia na pograniczach językowo-kulturowych*, red. M. Łesiów, M. Olejnik, Lublin, s. 99–105.
Łobodzińska Romana, 2012, *Imiona pochodzenia germańskiego w polskim systemie imienniczym*, [w:] *Jednotlivé a všeobecné v onomastike. 18. slovenská onomastická konferencia*, red. M. Ološtiak, Prešov, s. 101–108.
Łobodzińska Romana, Peisert Maria, 2005, *Nazwy własne w różnych typach komunikacji internetowej*, [w:] *Z najnowszych tendencji w polskim nazewnictwie*, red. R. Łobodzińska, Łask, s. 163–174.
Łobodzińska Romana, Peisert Maria, 2007, *Aksjologia w tytułach hymnów państwowych*, [w:] *Nowe nazwy własne – nowe tendencje badawcze*, red. A. Cieślikowa, B. Czopek-Kopciuch, K. Skowronek, Kraków, s. 573–586.
Ługovaja Ekaterina, 2006, Toponim *virtualnogo prostranstva kak kulturno-istoričeskaja kategoria (na materiale epopei J.R.R. Tolkiena „Vlastelin kolec")*, Stavropol.
Machnicka Violetta, 2011, *Środki językowe oddające poczucie humoru młodego Bolesława Prusa*, „Folia Linguistica Rossica", nr 7, s. 71–87. Dostęp: http://repozytorium.uni.lodz.pl:8080/xmlui/bitstream/handle/11089/4319/Machnicka71–87.pdf?sequence=1&isAllowed=y (dostęp: 15 maja 2015).
Malec Maria, 1971, *Budowa morfologiczna staropolskich złożonych imion osobowych*, Wrocław.
Malec Maria, 1974, *Dwuczłonowe przezwiska i przydomki staropolskie*, „Onomastica" 19, s. 191–227.
Malec Maria, 1994, *Imiona chrześcijańskie w średniowiecznej Polsce*, Kraków.
Malec Maria, 1996, *O imionach i nazwiskach w Polsce. Tradycja i współczesność*, Kraków.

Malec Maria, 1998, *Imiona* [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska--Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 97–118.
Malec Maria, 2001, *Imię w polskiej antroponimii i kulturze*, Kraków.
Malec Maria, 2006, *Działanie analogii w onomastyce*, [w:] *Munuscula linguistica: in honorem Alexandrae Cieślikowa oblata*, red. K. Rymut, Kraków, s. 289–305.
Manovich Lev, 2010, *Poetyka powiększonej przestrzeni*, [w:] *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, red. E. Rewers, Kraków, s. 596–627.
Markiewicz Henryk, 1989, *Literaturoznawstwo i jego sąsiedztwa*, Warszawa.
Markiewicz Henryk, 1997, *Główne problemy wiedzy o literaturze*, [w:] *Prace wybrane Henryka Markiewicza*, t. 3, red. S. Balbus, Kraków.
Martuszewska Anna, 1994, *Fantastyka w świetle teorii światów możliwych*, [w:] *Fantastyka, fantastyczność, fantazmaty*, red. A. Martuszewska, Gdańsk, s. 57–74.
Martuszewska Anna, 1997, *„Ta trzecia". Problemy literatury popularnej*, Gdańsk.
Martuszewska Anna, 2001, *Światy (nie)możliwe powieści*, Gdańsk.
Matusiak Ireneusz, 2013, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Warszawa 2013.
Mazurek Marcin, 2004, *Cyberpolis. Podmiot w przestrzeni terminalnej*, [w:] *Dylematy wielokulturowości*, red. W. Kalaga, Kraków, s. 295–306.
Mikołajczak Milena, 2012, *Sacrum i profanum w literackiej twórczości Anny Brzezińskiej*, [w:] *Fantastyka w obliczu przemian*, red. R. Kochanowicz, D. Mrozek, B. Stefaniak, Poznań, s. 137–147.
Miodunka Władysław, 1968, *Nazwy karczem polskich*, „Językoznawca" 18–19, Lublin.
Misztak Anna, 2005, *Andrzeja Sapkowskiego krótka historia zapożyczeń*, „Fahrenheit" (pismo internetowe) 47, s. 12. Dostęp: http://www.fahrenheit.net.pl/archiwum/f47/12.html (dostęp: 28 sierpnia 2015).
Mrózek Robert, 1998a, *Nazwy górskie*, [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 259–268.
Mrózek Robert, 1998b, *Nazwy terenowe*, [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 231–257.
Mrózek Robert, 2004, *Nazwy własne jako przedmiot badawczy onomastyki*, [w:] *Nazwy własne w języku, kulturze i komunikacji społecznej*, red. R. Mrózek, Katowice, s. 9–19.
Mrózek Robert, 2006, *Innowacje onimiczne a granice kodyfikacyjne*, [w:] *Munuscula linguistica: in honorem Alexandrae Cieślikowa oblata*, red. K. Rymut, Kraków, s. 307–314.
Mrózek Robert, 2007, *Innowacyjność onimiczna a innowacje badawcze*, [w:] *Nowe nazwy własne. Nowe tendencje badawcze*, red. A. Cieślikowa, B. Czopek-Kopciuch, K. Skowronek, Kraków, s. 21–28.

Muł-Pałka Edyta, 2005, *Recenzja książki „Opowieści z Wilżyńskiej Doliny"*. Dostęp: http://www.literatura.gildia.pl/tworcy/anna_brzezinska/opowiesci_z_wilzynskiej_doliny/recenzja (dostęp: 15 maja 2015).
Myszka Agnieszka, 2006, *Toponimia powiatu strzyżowskiego*, Rzeszów.
Nacher Anna, 2012, *Między grą a codziennością – mobilne gry w przestrzeni hybrydowej*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków, s. 115–134.
Nadurska Krystyna, 1973, *Onomastyka humorystyczna w powieści „Pan Kleks" Jana Brzechwy*, Rocznik Naukowo Dydaktyczny Wyższej Szkoły Pedagogicznej w Krakowie, „Prace Językoznawcze", t. 2, z. 47, s. 91–97.
Niewiadowski Andrzej, Smuszkiewicz Antoni, 1990, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań.
Nowak Jakub, 2003, *Alternatywne anioły*, „Nowa Fantastyka", nr 9, s. 76.
Nowotna-Szybistowa Magdalena, 1969, *Nazewnictwo „Cyberiady" Stanisława Lema*, „Onomastica" XIV, s. 183–204.
Nycz Ryszard, 1995, *Intertekstualność i jej zakresy: teksty, gatunki, światy*, [w:] tegoż, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa, s. 59–82.
Ochocki Roman, 2009, *„Saga o zbóju Twardokęsku" – Anna Brzezińska*. Dostęp: http://ksiazki.zaginiona-biblioteka.pl/index.php/2009/10/21/letni-deszcz-sztylet-anna-brzezinska/ (dostęp: 15 maja 2015).
Olszański Tadeusz A., 1996, *Trzy serca i trzy pióra. Trzy źródła i trzy części składowe fantasy*, „Nowa Fantastyka", nr 2, s. 66–68.
Orliński Wojciech, 2001, *Anna Brzezińska. O plotkach i czarach (wywiad z autorką)*, „Wysokie Obcasy", dodatek do „Gazety Wyborczej", nr 35, s. 6–13.
Osadnik Wacław M., *Logika i możliwe światy w „Solaris" Stanisława Lema*. Artykuł na stronie internetowej Uniwersytetu Śląskiego: Literatura polska w świecie: http://www.studiapolskie.us.edu.pl/wirtualna_katedra/lit_pol_w_swiecie_t2/07 Osadnik.pdf (dostęp: 15 maja 2015), s. 76.
Ostrowski Juliusz, 1897–1906, *Księga herbowa rodów polskich*, Warszawa.
Oziewicz Marek, 2000, *Rozważając fantasy. Diany Waggoner propozycje typologii odmian gatunku*, „Literatura Ludowa", nr 2, s. 37–48.
Oziewicz Marek, 2005, *Magiczny urok Narnii. Poetyka i filozofia „Opowieści z Narnii" C.S. Lewisa*, Kraków.
Oziewicz Marek, 2007, *Stulecie fantastyczne, stulecie fantasy: Literatura fantasy, rehabilitacja mitu, a poszukiwania nowej opowieści dla zjednoczonej ziemi*, „Kultura–Historia–Globalizacja (Culture–History–Globalization)" nr 1, s. 71– 78. Pismo internetowe Instytutu Kulturoznawstwa Uniwersytetu Wrocławskiego: Dostęp: http://www.khg.uni.wroc.pl/?type=artykul&id=12 (dostęp: 18 sierpnia 2015).
Oziewicz Marek, 2008, *One Earth, One People: The Mythopoeic Fantasy Series of*

Ursula K. Le Guin, Lloyd Alexander, Madeleine L'Engle and Orson Scott Card, „Critical Explorations in Science Fiction and Fantasy" 6, North Carolina–London.
Palinciuc Elena, 2007, *Nazwy własne restauracji, kawiarni i klubów na krakowskim Kazimierzu w interpretacji historycznokulturowej*, „Onomastica" LII, s. 285–302.
Pawłowski Janusz, 1978, *Przestrzeń w „Kosmosie"*, [w:] *Przestrzeń i literatura*, red. M. Głowiński, A. Okopień-Sławińska, Wrocław, s. 253–262.
Pearce Joseph, 2001, *Tolkien: człowiek i mit*, przeł. J. Kokot, Poznań.
Pietrowicz Krzysztof, 2004, *Siła tożsamości w społeczeństwie sieciowym. Wokół teorii Manuela Castellsa*, [w:] *Tropy tożsamości: Inny, Obcy, Trzeci*, red. W. Kalaga, Katowice, s. 121–131.
Piętkowa Romualda, 1996, *Wizualizacja semantyki. O niektórych sposobach zapisu we współczesnych tekstach*, [w:] *Styl a tekst*, red. S. Gajda, M. Balowski, Opole, s. 159–168.
Piotrowski Eligiusz, 2009, *Teologia w Matrixie. Fantasy jako przyczynek do pogłębienia teologicznych refleksji*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra, s. 31–41.
Pisarek Walery, 1967, *Poznać prasę po nagłówkach! Nagłówek wypowiedzi prasowej w oświetleniu lingwistycznym*, Kraków.
Pitrus Andrzej, 2012, *Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków, s. 19–27.
Pleskalová Jana, 2000, *Česká pomístní jména v diachronním pohledu*, „Acta Onomastica" XL, 1999, Praha, s. 186–195.
Prajzner Katarzyna, 2005, *Interaktywność. Kilka uwag o definiowaniu pojęcia*, [w:] *Między słowem a obrazem. Księga pamiątkowa dla uczczenia jubileuszu Profesor Eweliny Nurczyńskiej-Fidelskiej*, red. M. Jakubowska, T. Kłys, B. Stolarska, Kraków, s. 555–567.
Propp Włodzimierz, 1976, *Morfologia bajki*, Warszawa.
Pustowaruk Marek, 2005a, *Recenzja książki „Antybaśnie z 1001 dnia"*. Dostęp: http://www.literatura.gildia.pl/tworcy/marcin_wolski/antybasnie_z_1001_dnia/recenzja (dostęp: 15 maja 2015).
Pustowaruk Marek, 2005b, *Recenzja książki „Pogrzeb czarownicy"*. Dostęp: http://www.literatura.gildia.pl/tworcy/artur_baniewicz/pogrzeb_czarownicy/rec1 (dostęp: 15 maja 2015).
Pustowaruk Marek, 2005c, *Recenzja książki „Smoczy Pazur"*. Dostęp: www.literatura.gildia.pl/tworcy/artur_baniewicz/smoczy_pazur/recenzja (dostęp: 15 maja 2015).
Pustowaruk Marek, 2009, *Czy fantasy jest konwencją trywialną? Źródła, inspiracje, interpretacje*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra, s. 159–168.

Raszewska-Klimas Agnieszka, 2003, *Z metodyki badań funkcji stylistycznych nazw własnych w tekście literackim*, [w:] *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 467–472.

Reformatskij Aleksandr A., 1964, *Semiotika geografičeskoj karty*, [w:] *Lingvističeskaâ terminologiâ i prikladnaâ toponomastika*, red. A.A. Reformatskij, Moskva.

Remiezowicz Eryk, 2002, *Błazny błądzą po Śląsku*, Magazyn Kultury Popularnej „Esensja" 01.11.2002, Dostęp: http://esensja.stopklatka.pl/ksiazka/recenzje/tekst.html?id=12381 (dostęp: 15 maja 2015).

Remiezowicz Eryk, 2003, *Czarkryminał*, Magazyn Kultury Popularnej „Esensja" 01.07.2003. Dostęp: http://esensja.stopklatka.pl/ksiazka/recenzje/tekst.html?id=190 (dostęp: 15 maja 2015).

Ronen Ruth, 1994, *Possible Worlds in Literary Theory*, Cambridge University Press.

Rudolf Edyta, 1997, *Bestiarium w literaturze fantasy*, „Literatura Ludowa", nr 3, s. 13–24.

Rutkiewicz-Hanczewska Małgorzata, 2006, *Nazwa własna jako tekst*, „Polonica" XXVI–XXVII, s. 299–317.

Rutkiewicz-Hanczewska Małgorzata, 2007, *Nazewnictwo uzualne a teoria gier – próba typologizacji gier onimicznych*, „Onomastica" LII, s. 5–24.

Rutkiewicz-Hanczewska Małgorzata, 2013, *Genologia onimiczna. Nazwa własna w płaszczyźnie motywacyjno-komunikatywnej*, Poznań.

Rutkowski Mariusz, 2001, *Wstępna charakterystyka funkcji nazw własnych*, „Onomastica" XLVI, s. 7–29.

Rutkowski Mariusz, 2002, *Nomen omen – o przypadkach nazw „odpowiednich"*, „Onomastica" XLVII, s. 107–117.

Rutkowski Mariusz, 2006a, *Apelatywna interpretacja nazw własnych w tekście*, [w:] *Onimizacja i apelatywizacja*, red. Z. Abramowicz, E. Bogdanowicz, Białystok, s. 201–212.

Rutkowski Mariusz, 2006b, *Humor w nazwach własnych*, [w:] *Munuscula linguistica: in honorem Alexandrae Cieślikowa oblata*, red. K. Rymut, Kraków, s. 397–409.

Rutkowski Mariusz, 2013, *Nazwa w systemie – nazwa w tekście. Kilka uwag o poziomach interpretacji nazw własnych*, [w:] *Niejedno ma imię… Prace onomastyczne i dialektologiczne dedykowane Profesor Ewie Wolnicz-Pawłowskiej*, red. E. Dzięgiel, T. Korpysz, Warszawa, s. 323–329.

Rutkowski Mariusz, Skowronek Katarzyna, 2010, *Onomastyka dyskursu: zakres, problematyka i metody badawcze*, [w:] *Nazwy własne a społeczeństwo*, t. 1, red. R. Łobodzińska, Łask, s. 87–95.

Rymut Kazimierz, 1987, *Nazwy miast Polski*, wyd. II uzupełnione, Wrocław.

Rymut Kazimierz, 1993, *Onomastyka literacka a inne dziedziny badań nazewniczych*, [w:] *Onomastyka literacka*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 15–19.

Rymut Kazimierz, 1998a, *Nazwiska*, [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 143–160.
Rymut Kazimierz, 1998b, *Nazwy heraldyczne*, [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 161–171.
Rymut Kazimierz, 1998c, *Nazwy wodne*, [w:] *Polskie nazwy własne. Encyklopedia*, red. E. Rzetelska-Feleszko, Warszawa–Kraków, s. 269–282.
Rymut Kazimierz, 2001, *Nazwiska Polaków. Słownik historyczno-etymologiczny*, t. 2, Kraków.
Salomon Aleksandra, 2012, *Stopnica świętuje 650. rocznicę lokacji (31.05.2012)*. Dostęp: http://www.gimnazjum-stopnica.pl/artykuly,30.html (dostęp: 15 maja 2015).
Sapkowski Andrzej, 2001, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, Warszawa.
Sapkowski Andrzej, Bereś Stanisław, 2005, *Historia i fantastyka*, Warszawa.
Sarnowska Irena, 1977, *Semantyczne funkcje nazw własnych występujących w literaturze okresu realizmu i naturalizmu*, „Studia Polonistyczne" IV, s. 87–97.
Sarnowska-Giefing I., 2003a, *Od onimu do gatunku tekstu. Nazewnictwo w satyrze polskiej do 1820 roku*, Poznań.
Sarnowska-Giefing Irena, 1984, *Nazewnictwo w nowelach i powieściach polskich okresu realizmu i naturalizmu*, Poznań.
Sarnowska-Giefing Irena, 1995, *Funkcja intertekstualna onomastyki w satyrze*, [w:] *Język polski – Historia i współczesność*, red. Z. Krążyńska, Z. Zagórski, Poznań, s. 89–95.
Sarnowska-Giefing Irena, 2003b, *Onomastyka literacka – integracja językoznawstwa i literaturoznawstwa?*, [w:] *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 435–446.
Sarnowska-Giefing Irena, 2007, *Onomastyka literacka dziś – przełomy czy kontynuacje?*, [w:] *Nowe nazwy własne – nowe tendencje badawcze*, red. A. Cieślikowa, B. Czopek-Kopciuch, K. Skowronek, Kraków, s. 559–572.
Scott Gini Graham, 2006, *Fantasy Worlds. New Ways to Explore, Adventure, and Play with Fantasy*, New York–Lincoln–Shanghai.
Siata Robert, 2004, *Dostarcza pozytywnych wzruszeń. Wywiad z Arturem Baniewiczem*. Dostęp: http://www.czytelnia.siata.info/wywiad.php/1/Artur_Baniewicz/Dostarcza_pozytywnych_wzruszen (dostęp: 15 maja 2015).
Siwiec Adam, 1993, *Nazwy osobowe w „Schodami w górę, schodami w dół" Michała Choromańskiego*, [w:] *Onomastyka literacka*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 187–197.
Siwiec Adam, 1998, *Nazwy własne w prozie Michała Choromańskiego*, Lublin.
Siwiec Adam, 2003, *Nazwy sklepów i firm handlowych jako przedmiot badań onomastycznych*, [w:] *Przeszłość, teraźniejszość i przyszłość polskiej onomastyki*, red. R. Łobodzińska, Wrocław, s. 261–270.

Siwiec Adam, 2006, *Przestrzeń miejska jako przestrzeń onimiczna (uwarunkowania lingwistycznokulturowe)*, [w:] *Przestrzeń zróżnicowana językowo, kulturowo i społecznie. Miasto*, red. M. Święcicka, Bydgoszcz, s. 115–128.

Składanek Marcin, 2005, *Od tekstu do przestrzeni informacyjnej. Sytuacja komunikacyjna w mediach interaktywnych*, [w:] *Między słowem a obrazem. Księga pamiątkowa dla uczczenia jubileuszu Profesor Eweliny Nurczyńskiej-Fidelskiej*, red. M. Jakubowska, T. Kłys, B. Stolarska, Kraków, s. 525–538.

Skowronek Katarzyna, 2001, *Współczesne nazwisko polskie*, Kraków.

Skowronek Katarzyna, 2006, *O roli deskrypcji jednostkowej w tekście. Od teorii logicznej do pragmatyki języka*, [w:] *Munuscula linguistica: in honorem Alexandrae Cieślikowa oblata*, red. K. Rymut, Kraków, s. 437–456.

Skowronek Katarzyna, Rutkowski Mariusz, 2003, *Polskie nazewnictwo mediów – próba rekonesansu*, [w:] *Przeszłość, teraźniejszość i przyszłość polskiej onomastyki*, red. R. Łobodzińska, Wrocław, s. 247–260.

Skowronek Katarzyna, Rutkowski Mariusz, 2004, *Media i nazwy. Z zagadnień onomastyki medialnej*, Kraków.

Skubalanka Teresa, 1972, *O ekspresywności języka*, „Annales” UMCS, sectio F, vol. XXVII, nr 8, s. 123–132.

Skubalanka Teresa, 1984, *Historyczna stylistyka języka polskiego. Przekroje*, Wrocław.

Skubalanka Teresa, 1990, *Problematyka gramatyczno-stylistyczna neologizmu*, „Studia Linguistica Polono-Slovaca”, III, s. 31–37.

Skubalanka Teresa, 1997, *Mickiewicz–Słowacki–Norwid. Studia nad językiem i stylem*, Lublin.

Skubalanka Teresa, 2001, *Podstawy analizy stylistycznej. Rozważania o metodzie*, Lublin.

Smuszkiewicz Antoni, 1999, *Nazwy krasnoludków w baśni Marii Konopnickiej*, [w:] *Silva rerum. Księga poświęcona Profesorowi Markowi Kornaszewskiemu w 70. rocznicę urodzin*, red. M. Borejszo, S. Mikołajczak, Poznań, s. 40–57.

Sowa Jan, 2013, *Spichlerz Europy*. Dostęp: http://historia.focus.pl/polska/sarmackie-mity-spichlerz-europy-1385 (dostęp: 15 maja 2015).

Stableford Brian, 2005, *Historical Dictionary of Fantasy Literature, Lanham*, Maryland–Toronto–Oxford.

Stawicki Mariusz, 1997, *Czytelnik w mit wprowadzony*, [w:] Milena Bianga, Mariusz Stawicki, *Mit i magia. Ursula K. Le Guin*, Gdańsk, s. 71–151.

Stój Andrzej, 2013, *Światotworzenie, Edycja rozszerzona*, Kraków.

Supranowicz Elżbieta, 1995, *Nazwy ulic Krakowa*, Kraków.

Szagun Dorota, 2009, *Style wypowiedzi anielskich w „Siewcy wiatru” Mai Lidii Kossakowskiej*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra, s. 191–196.

Szeja Jerzy Z., 2004, *Gry fabularne – nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków.

Szeja Jerzy Z., 2012, *Narracyjne gry fabularne i ich komputerowe odpowiedniki: między kulturą słowa a kulturą digitalną*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków, s. 29–38.

Szelewski Maciej, 2003, *Nazewnictwo literackie w utworach Andrzeja Sapkowskiego i Nika Pierumowa*, Toruń.

Szewczyk Łucja M., 1988, *Funkcje artystyczne nazw własnych w „Konradzie Wallenrodzie" Adama Mickiewica*, [w:] *Onomastyka w dydaktyce szkolnej i społecznej*, red. E. Homa, Szczecin, s. 353–361.

Szewczyk Łucja M., 1993, *Nazewnictwo literackie w twórczości Adama Mickiewicza*, Bydgoszcz.

Szklarski Marcin, 2005, *„W świecie głupców i błaznów" – recenzja książki „Narrenturm"*. Dostęp: http://www.literatura.gildia.pl/tworcy/andrzej_sapkowski/narrenturm/rec1 (dostęp: 15 maja 2015).

Szybistowa Magdalena, 1981, *Gnębon Puczymorda – nazwa znacząca*, [w:] *O języku literatury*, red. J. Bubak, A. Wilkoń, Katowice, s. 281–287.

Szymczak Mieczysław (red.), 1992, *Słownik języka polskiego*, t. 1, Warszawa.

Tkacz Małgorzata, 2012, *Baśnie zbyt prawdziwe. Trzydzieści lat fantasy w Polsce*, Gdańsk.

Tokarski Ryszard, 1995, *Semantyka barw we współczesnej polszczyźnie*, Lublin.

Tokarz Bożena, 2007, *Mimesis – realizm – magia*, [w:] *Realizm magiczny. Teoria i realizacje praktyczne*, red. J. Biedermann, G. Gazda, I. Hübner, Łódź, s. 5–17.

Tolkien John R.R., 1947, *On Fairy-Stories*, [w:] *Essays Presented to Charles Williams*, Oxford University Press, s. 38–89.

Tolkien John R.R., 2000a, *Drzewo i liść oraz Mythopoeia (ze wstępem Christophera Tolkiena)*, Poznań.

Tolkien John R.R., 2000b, *Listy*, Poznań.

Tolkien John R.R., 2001, *Władca Pierścieni*, przeł. J. Łoziński, Poznań.

Tomczak Lucyna, 2005, *Autonimy internetowe – ich geneza, funkcje oraz onomastyczny status*, [w:] *Z najnowszych tendencji w polskim nazewnictwie*, red. R. Łobodzińska, Łask, s. 151–161.

Trębicki Grzegorz, 2009, *Fantasy. Ewolucja gatunku*, Kraków (wydanie I: Kraków 2007).

Tymiakin Leszek, 2013, *Intencje i gatunkowe realizacje wypowiedzi humorystycznej (aspekty wybrane)*, [w:] *Humor w perspektywie kulturowo-językowej*, red. M. Karwatowska, L. Tymiakin, Lublin, s. 165–178.

Tymińska Marta, 2011, *Święto fanów. O karnawałowych aspektach konwentów fanowskich / The Fans's Celebration. On carnival aspects of fan conventions*, „Bliza.

Kwartalnik Artystyczny”, nr 4. Dostęp: http://www.bliza.net/artykuly/152 (dostęp: 15 maja 2015).

Tymińska Marta, 2012, *Bohaterstwo, wyzwanie i granie. O tożsamości graczy i ich awatarów*, „Bliza. Kwartalnik Artystyczny”, nr 3 (12), s. 87–94.

Unbegaun Boris O., 1989, *Russkije familii*, Moskva.

Urbańczyk Stanisław, 1984, *Uwagi o artyzmie Psałterza w przekładzie Jana Kochanowskiego*, [w:] *O języku poetyckim Jana Kochanowskiego*, oprac. M. Kucała, Kraków, s. 95–105.

Waggoner Diana, 1978, *The Hills of Faraway: A Guide to Fantasy*, Atheneum, New York.

Walczak Bogdan, 1988, *Z dziejów pewnego stereotypu nazewniczego (szlacheckie nazwiska na -ski, -cki)*, [w:] *Onomastyka w dydaktyce szkolnej i społecznej*, red. E. Homa, Szczecin.

Wawroska Izabela, Pluta Sebastian, 2007, *Biblioteki średniowieczne*, [w:] *Wirtualna historia Książki i Bibliotek. Kraków 1997–2007*. Dostęp: http://www.wsp.krakow.pl/whk/biblioteki/biblioteki_s.html (dostęp: 15 maja 2015).

Wawryk Joanna, 2009, *Cudowne, zaklęte i śpiące – o Leśmianowskich królewnach*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra, s. 85–94.

Weintraub Wiktor, 1987, *Wyznaczniki stylu realistycznego*, [w:] *Problemy teorii literatury*, s. 1, Wrocław, s. 274–287.

Werner Wiktor, 2003, *Historia i mit we „Władcy Pierścieni”*, [w:] *Władcy Pierścieni: presje, opresje i przyjemności kultury popularnej*, red. M. Marchow, D. Mroczkowska, M. Troszyński, Poznań, s. 39–46.

Wilkoń Aleksander, 1970, *Nazewnictwo w utworach Stefana Żeromskiego*, Wrocław.

Wilkoń Aleksander, 1984, *Problemy stylizacji językowej w literaturze*, „Przegląd Humanistyczny”, z. 3, s. 11–27.

Wiśniewski Łukasz M., 2001, *Skazani na Średniowiecze*, „Fenix”, nr 3 (103), s. 107–110.

Wojtak Maria, 1994, *Pojęcie stylizacji jako narzędzia opisu utworów literackich*, „Stylistyka” III, s. 135–142.

Wojtak Maria, 2004, *Gatunki prasowe*, Lublin.

Wojtak Maria, 2008, *Genologia tekstów użytkowych*, [w:] *Polska genologia lingwistyczna*, red. D. Ostaszewska, R. Cudak, Warszawa, s. 339–352.

Wołyńska Joanna, 2002, *Fantastyka jako forma współczesnej mitologii*, [w:] *Ojczyzny słowa. Narracyjne wymiary kultury*, red. W.J. Burszta, W. Kuligowski, Poznań, s. 243–252.

Wójcik Zbigniew, 1960, *Dzikie Pola w ogniu. O Kozaczyźnie w Rzeczypospolitej*, Warszawa.

Wydra Wiesław, Rzepka Wojciech R., 1984, *Chrestomatia staropolska. Teksty do roku 1543*, Wrocław.
Zając Roman, 2004, *Świat aniołów Pani Kossakowskiej*. Dostęp: http://www.kosciol.pl/article.php/20040531110132947 (dostęp: 29 sierpnia 2015).
Załęska Maria, 2009, *Parodie dyskursu naukowego*, [w:] *Zrozumieć humor*, red. S. Dżereń-Głowacka, A. Kwiatkowska, Piotrków Trybunalski, s. 109–120.
Zaręba Alfred, 1983, *Pisma polonistyczne i slawistyczne*, Warszawa–Kraków.
Zarzycka Agata, 2009, *Fantastyczna faktografia. Teksty i materiały „paradokumentalne" w literaturze fantastycznej*, [w:] *Fantastyczność i cudowność. Fantasy w badaniach naukowych*, red. T. Ratajczak, B. Trocha, Zielona Góra, s. 217–226.
Zgorzelski Andrzej, 1994, *Wymiar przestrzeni jako ekwiwalent genologiczny w ewolucji science fiction*, [w:] *Fantastyka, fantastyczność, fantazmaty*, red. A. Martuszewska, Gdańsk, s. 23–35.
Zgorzelski Andrzej, 1999, *System i funkcja: ustalenia metodologiczne i propozycje teoretycznoliterackie*, Gdańsk.
Zierhoffer Karol, Zierhofferowa Zofia, 2003, *Choronimy w formie zestawień w polszczyźnie*, [w:] *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Olsztyn, s. 410–419.
Żabski Tadeusz (red.), 1997, *Słownik literatury popularnej*, Wrocław.

ROZWIĄZANIE SKRÓTÓW

ES – Andrzej Bańkowski, *Etymologiczny słownik języka polskiego*, t. 1–2, Warszawa 2000.
FNB – *Familiennamenbuch*, red. H. Naumann, Leipzig 1987.
NMP – *Nazwy miejscowe Polski: historia, pochodzenie, zmiany*, t. 1–9, red. K. Rymut, B. Czopek-Kopciuch, Kraków 1996–2013.
NMwP – Ewa Jakus-Borkowa, Krystyna Nowik, *Nazwy miejscowości w Polsce. Układ a tergo*, Opole 2010.
NP – Kazimierz Rymut, *Nazwiska Polaków*, Wrocław 1991.
SE – Aleksander Brückner, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Warszawa 1993.
SGKP – *Słownik geograficzny Królestwa Polskiego i innych krajów słowiańskich*, red. F. Sulimierski, B. Chlebowski, W. Walewski, t. 1–15, Warszawa 1880–1902.
SIWP – *Słownik imion współcześnie w Polsce używanych*, red. K. Rymut, Kraków 1995.
SJP – *Słownik języka polskiego*, red. W. Doroszewski, t. 1–11, Warszawa 1958–1969.
SMTK – Władysław Kopaliński, *Słownik mitów i tradycji kultury*, Kraków 1991.

SS – *Słownik staropolski*, red. S. Urbańczyk, t. 1–11, Wrocław–Warszawa–Kraków 1953–1999.
SSym – Władysław Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 1990.
SSNO – *Słownik staropolskich nazw osobowych*, red. W. Taszycki, t. 1–6; t. 7: *Suplement*, pod kier. M. Malec, Wrocław 1965–1987.
STL – Michał Głowiński, Teresa Kostkiewiczowa, Aleksandra Okopień-Sławińska, Janusz Sławiński, *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław 1988, wyd. II poszerzone i poprawione.
SW – *Słownik warszawski: Słownik języka polskiego*, red. J. Karłowicz, A. Kryński, W. Niedźwiedzki, t. 1–8, Warszawa 1900–1927.
SWO – Władysław Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, Warszawa 1989.

ROZWIĄZANIE SKRÓTÓW – TEKSTY ŹRÓDŁOWE

A – Andrzej Ziemiański, Achaja, t. 3, Lublin 2004.
AB – Marcin Wolski, *Antybaśnie z 1001 dnia*, Warszawa 2004.
ASP – Jacek Piekara, *Ani słowa prawdy. Opowieści o Arivaldzie z Wybrzeża*, Warszawa 2008 (wyd. I: Warszawa 2005).
BB – Andrzej Sapkowski, *Boży bojownicy*, Warszawa 2004.
BC – Krzysztof Kochański, *Baszta Czarownic*, Warszawa 2003.
CCZ – Artur Baniewicz, *Cykl o Czarokrążcy: Smoczy pazur*, Warszawa 2003; *Pogrzeb czarownicy*, Warszawa 2003; *Gdzie księżniczek brak cnotliwych*, Warszawa 2004.
GB – Jacek Sobota, *Głos Boga*, „Nowa Fantastyka" 1996, nr 2.
I – Jacek Inglot, *Inquisitor*, Poznań 1996.
JŚ – Jacek Sobota, *Jądro Światłości*, „Nowa Fantastyka" 2003, nr 2.
KE – Andrzej Sapkowski, *Krew elfów*, Warszawa 1999.
LP – Andrzej Sapkowski, *Lux perpetua*, Warszawa 2006.
N – Andrzej Sapkowski, *Narrenturm*, Warszawa 2003.
ODP – Jacek Komuda, *Opowieści z Dzikich Pól*, Lublin 2004.
OJ – Andrzej Pilipiuk, *Oko Jelenia*, t. 1 i 2, Lublin 2008.
OK – Maja L. Kossakowska, *Obrońcy Królestwa*, Brok 2002.
OWD – Anna Brzezińska, *Opowieści z Wilżyńskiej Doliny*, Brok 2002.
P – Anna Koronowicz, *Pieczęć*, Katowice 2003.
PB – Paweł Majka, *Kwoka i Buhaj. Prawdziwa historia o prawdziwych barbarzyńcach*, pismo internetowe „Fahrenheit" 2006, nr 54.

PH – Paweł Majka, *Kwoka i Buhaj. O prawdziwym Harnasiu*, pismo internetowe „Fahrenheit" 2007, nr 57.
PK – Feliks W. Kres, *Porzucone królestwo*, Warszawa 2002.
PM – Ewa Białołęcka, *Piołun i miód*, Warszawa 2003.
PR – Paweł Majka, *Kwoka i Buhaj. Prawdziwa historia o prawdziwych rycerzach*, pismo internetowe „Fahrenheit" 2006, nr 55.
PŚ – Jacek Dąbała, *Prawo śmierci*, Lublin 2003.
RB – Romuald Pawlak, *Rycerz bezkonny*, Warszawa 2004.
S – Tomasz Pacyński, *Smokobójca*, Lublin 2006.
SM – Dorota Wieczorek, *Statek magów*, Kraków 2012.
SW – Maja L. Kossakowska, *Siewca Wiatru*, Lublin 2004.
TI – Ewa Białołęcka, *Tkacz Iluzji*, Warszawa 1997.
TZS – Iwona Surmik, *Talizman Złotego Smoka*, Brok 2002.
ZG – Anna Brzezińska, *Zbójecki gościniec*, Warszawa 1999.
ZM – Jacek Piekara, *Zaklęte miasto*, [w:] *Stało się jutro. Opowiadań fantastycznych zbiór trzydziesty trzeci*, Warszawa 1990.
ZR – Marcin Wolski, *Złota Ryba*, „Nowa Fantastyka" 2003, nr 7.
Ż – Anna Brzezińska, *Życzenie*, „Nowa Fantastyka" 2002, nr 12.
ŻH – Anna Brzezińska, *Żmijowa harfa*, Warszawa 2000.

STRONY INTERNETOWE

http://www.hc.amu.edu.pl/numery/4/szeja.pdf
http://poetyka.wordpress.com/
http://www.lodz.tpsa.pl/iso/Tolkien/Arda/index.html
http://www.bliza.net/artykuly/152
http://pl.wikipedia.org/wiki/Fantasy
http://www.hardkon.pl/czym-sa-larpy
http://www.runa.pl/saga-o-zboju-twardokesku-krainy.html
http://www.runa.pl/saga-o-zboju-twardokesku-bohaterowie.html
http://www.runa.pl/saga-o-zboju-twardokesku-bogowie.html
http://esensja.stopklatka.pl/ksiazka/wywiady/tekst.html?id=19216&strona=1#strony
http://wiedzmin.wikia.com/wiki/Prawo_niespodzianki
http://www.magia.gildia.pl/artykuly/mity_celtyckie/celtyccy_bogowie
http://www.warworld.pun.pl/slownik-elficko--polski-91.htm
http://pl.urbandictionary.com/define.php?term=eldrin

http://ug.stopnica.pl/page.php?kat=27&main=1&id=28
http://www.ziemialubuska.pl/485,452,,.html
http://katedra.nast.pl/artykul/2057/Wywiad-z-Jackiem-Komuda/
http://www.bazaebokow.robertjszmidt.pl/
http://www.elvish.org/gwaith/slask/bees.htm
http://www.sapkowski.pl/forum/viewtopic.php?f=29&t=664
http://pl.wikipedia.org/wiki/Kobold
http://www.historycy.org/index.php?s=ab441448df20ee7475fb520910a55142&act=Attach&type=post&id=10607
http://www.polskaniezwykla.pl/web/place/7694,zabkowice-slaskie----i-frankenstein.html
http://www.granice.pl/recenzja,lux-perpetua,414
http://biber.bikestats.pl/c,25647,Sladami-Narrenturm-2012.html
http://encyklopediafantastyki.pl/index.php?title=Pawe%C5%82_Majka
http://www.imiona.info/Orietta.html
http://alandor.wikia.com/wiki/Chronicles_of_Alandor
http://gexe.pl/faerun/i
www.literatura.gildia.pl/tworcy/artur_baniewicz/smoczy_pazur/recenzja
http://www.literatura.gildia.pl/tworcy/artur_baniewicz/pogrzeb_czarownicy/rec1
http://sfery.wikia.com/wiki/Specjalna:Szukaj?search=lel+polel&fulltext=Search
http://www.mojaholandia.nl/artykul/schiphol-historia-lotniska
http://www.wiatrak.nl/9732/amsterdam-lotnisko-schiphol
http://www.legitymizm.org/przewodnik-pisownia
http://www.kacikzksiazka.pl/2012/06/wywiad-z-dorota-wieczorek-autorka.html
http://mapy.geoportal.gov.pl/imap/
http://the-strain.wikia.com/wiki/Treblinka_(Obermajdan)
http://pl.wikipedia.org/wiki/Zohar
http://www.literatura.gildia.pl/wywiady/ewa_bialolecka_kamien_na_szczycie
http://pl.lotr.wikia.com/wiki/Istari
http://pl.wikipedia.org/wiki/MMORPG
http://pl.wikipedia.org/wiki/Mistrz_gry
http://www.kf2.pl/wiki/strona-informacyjna
http://kf2dev.kf2.pl/wiki/artykul/450#leftMenu
http://pl.wikipedia.org/wiki/Avathar_-_Legenda_Zielonego_Smoka
http://chriswetherell.com/elf/
http://chriswetherell.com/hobbit/
http://pl.lotr.wikia.com/wiki/Glorfindel
http://www.techimo.com/forum/general-gaming-discussion/20149-dungeon-siege-fortress-kroth.html

http://www.fantasynamegen.com/
http://arkadia.rpg.pl/generator-imion
http://pl.wikipedia.org/wiki/Lista_zwierz%C4%85t_%C5%9Ar%C3%B3dziemia
http://www.kf2.pl/images/mapa/
http://www.kf2.pl/wiki/artykul/203#leftMenu
http://pl.wikipedia.org/wiki/Ork
http://wiki.kf2.pl/index.php/Federacja_Reptiliońska
http://wiki.kf2.pl/index.php/Twierdza_Urrthorror
http://wiki.kf2.pl/index.php/Wolne_Mokradła#Stolica_Wolnych_Mokrade.C5.82_-_Leitha
http://wiki.kf2.pl/index.php/Królestwo_Romen-Doru#3._Aldabarad_.28Miejsce_Spoczynku.29
http://www.kf2.pl/wiki/artykul/185#leftMenu
http://www.kf2.pl/artykul/1044
http://www.kf2.pl/historia-postaci/4402/7720
http://lastinn.info/rozmowy-ogolne-na-temat-rpg/6458-wielka-ksiega-imion-nazwisk-i-innych-nazw-wlasnych.html
http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Arabic-language_surnames
http://en.wikipedia.org/wiki/Abbar
http://revek.cba.pl/Pliki/ORevek.pdf
http://revek.cba.pl
http://fileserv.polter.pl/WielkaProbkaRevekBnW.pdf?direct
http://fileserv.polter.pl/WielkaProbkaRevek.pdf?direct
http://fileserv.polter.pl/MapaRevek.jpg?direct
http://lastinn.info/archiwum-rekrutacji/6342-kolejna-sesja-rpg-fantasy-autorski-humorystyczny.html
http://gkf.org.pl/wstep-kartografia/
http://donjon.bin.sh/name/#ancient_world
http://www.rinkworks.com/namegen/
http://fantasynamegenerators.com/

Książka Izabeli Domaciuk-Czarny to interesująca, a miejscami wciągająca opowieść o fantastycznych światach i wyodrębnionych w ich strukturze nazwach własnych. Nazwy te zostały zinterpretowane jako znaczące, ważne elementy literatury i gier typu fantasy, oddające klimat i wpisujące się w obowiązującą konwencję językową. Autorka pokazuje ich wielopiętrowe nieraz uwikłania i konotacje, odsłania ich wymiar semantyczno-symboliczny, a jednocześnie rekonstruuje w strukturze opisywanych „światów" jako ich niezbywalny, inherentny składnik. Praca wpisuje się w nurt opracowań z zakresu onomastyki literackiej, stanowi ciekawe i ważne uzupełnienie dotychczasowych badań.

Z recenzji dr. hab. Mariusza Rutkowskiego, prof. UWM

UMCS
WYDAWNICTWO

9 788377 846926